L'UNICO QUINDICINALE DI VIDEOGIOCHI TUTTO ITALIANO !!!

15 NOVEMBRE - ANNO III N. 21 - 1990 SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

videogame

& COMPUTER WORLD

L. 3.000



STAR CONTROL:
LE GALASSIE
ACCOLADE

ELVIRA VS LES MANLEY
INGLESE PRIMI PASSI DALLA C&C
LA SOLUZIONE DI PERSONAL NIGHTMARE
SPECIALE COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW

Linea Accessori

presso i Commodore point

Commodore®

by C.T.O.*





QUICK GUN

TURBO 6

6 MICRO SWITCHES



QUICK GUN

TURBO PRO

6 MICRO SWITCHES



QUICK GUN

TURBO PROFI

8 MICRO SWITCHES

Joystick

VG&CW videogame & COMPUTER WORLD

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Zabban Raffaele, Andrea Cucchetto - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Abbonamenti e Redazione:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397/9303556** Fax tel. 02/93502770 - **Concessionaria della pubblicità:** BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486 **- Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) **Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988** - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70%
In copertina: Powermonger by ECA

SOMMARIO

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

ARAZOK'S TOMB N. 1 LUGLIO-AGOSTO 88	GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
UNINVITED MESE N. 3 OTTOBRE 88	JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89	KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89	LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMP N.15/16 AGOSTO 90
QIN N. 5 GIUGNO 89	LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
LEASURE SUIT LARRY II N. 6 LUG.-AGO. 89	MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
KING'S QUEST IV N. 6 LUGLIO-AGOSTO 89	NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89	POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89	SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89	THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89	THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 12 DIC. 89	WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89	ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90	FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90	MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
TIME N. 5 MARZO 90	ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90	LOOM N.20 OTTOBRE 90
FUTURE WARS N. 7 APRILE 90	
MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90	
HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90	
SNOOPY N. 10 MAGGIO 90	
MYSTERE N. 11 GIUGNO 90	
BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90	
KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90	
LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90	
CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90	
CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90	
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90	
DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90	

Come promesso qualche numero fa, VG & CW è andato al CES di Londra e ritorna in patria con moltissime novità, anticipazioni e voci di corridoio da dare in pasto alle folle! In occasione dell'annuale convegno svoltosi all'Earl's Court di Londra software house, distributori ed importatori hanno prospettato e presentato quella che, a grandi linee, dovrebbe essere la situazione di mercato fino al prossimo Natale. A fare da cornice al tutto sono intervenute numerose star televisive e cinematografiche prettamente anglosassoni (gli Iron Maiden comunque non c'erano!!) come la neonata Betti Boo, i Turtles in carne e... guscio e persino Frank Bruno, che ha inaugurato ufficialmente lo show. Leggete e, come al solito, lanciate qualche terribile occhiata al porcellino salvadanari (se è ancora "in vita"!!). A proposito, le foto del CES ce le siamo tutte inventate (come potete chiaramente vedere dalle immagini - uno sprite di qua, un De Luxe Paint di là!) ed il Lamborghini Countach è la seconda macchina del Capo Redattore!

ELITE: La Licenza cinematografica che si è accaparrata la software house di Space Harrier è l'unica rimasta sul mercato al momento, vale a dire quella di Gremlins 2; seguono poi il World Championship Soccer ed il Tournament Golf, prima concreta esperienza sportiva della Elite.

GRUPPO MIRRORSOFT: Dopo le multisaghe cinematografiche di Rambo, Rombo e Rimba, poteva forse mancare il figlioccio di Predator?

No, per fortuna non si tratterà dell'ennesima parodia del duo Franchi-Ingrassia, ma di un ulteriore "Blockbuster" di Arnie tuttomuscoli (impegnato ancora una volta nella lotta al botteghino!). Predator 2, ancora in fase di lavorazione, è già stato addocchiato dall'attenta Image Works che, sotto l'onnipresente egida Mirrorsoft, ne curerà la versione videogame, proprio mentre sta per uscire il suo Back To The Future III.

La Mirrorsoft stessa si è impegnata a fondo per supportare il devastante lancio pubblicitario dei Tennage Mutant Hero Turtles con l'omonimo videogame ispirato alla pellicola cinematografica che al momento è nel cuore di tutti gli adolescenti americani. Anche qui si parla di versioni per tutti gli standard in un platform arcade destinato, senza dubbio ai più piccoli.

A dicembre arriverà infine anche l'attesissimo Chaos Strikes Back in versione Amiga (1 Mega) e Dungeon Master per IBM PC.

ACCOLADE: Ancora prima di uscire nei negozi la simpatica e conturbante fattucchiera Elvira fa parlare continuamente di sè; la Accolade ha infatti acquisito i diritti di produzione del videogame Arcade Adventure che i nostri esperti iniziarono a presentare lo scorso maggio.

Elvira Mistress Of The Dark sarà per Amiga, Atari ST e IBM PC. 800 stanze, grafica rigorosamente tri-di ed un mare di ostacoli, puzzle e trabocchetti ci aspettano nel "Dungeon Master" dell'avvenente strega di celluloide! Sempre dalla Accolade arriva il rivoluzionario Test Drive III che si propone come versione finale e definitiva del mitico simulatore di guida tri-di.

Test Drive III sfoggia una superba grafica perlopiù digitalizzata da soggetti reali (tranne il paesaggio), di moltissime nuove autovetture (addirittura prototipi non ancora in commercio) e di una complessità e vastità di scenari che lo autoeleggono come miglior simulatore di guida attualmente esistente. Il prodotto sarà inizialmente disponibile solo per IBM PC con perfetta compatibilità VGA ed AdLib/Roland.



Predator 2 dalla ImageWorks



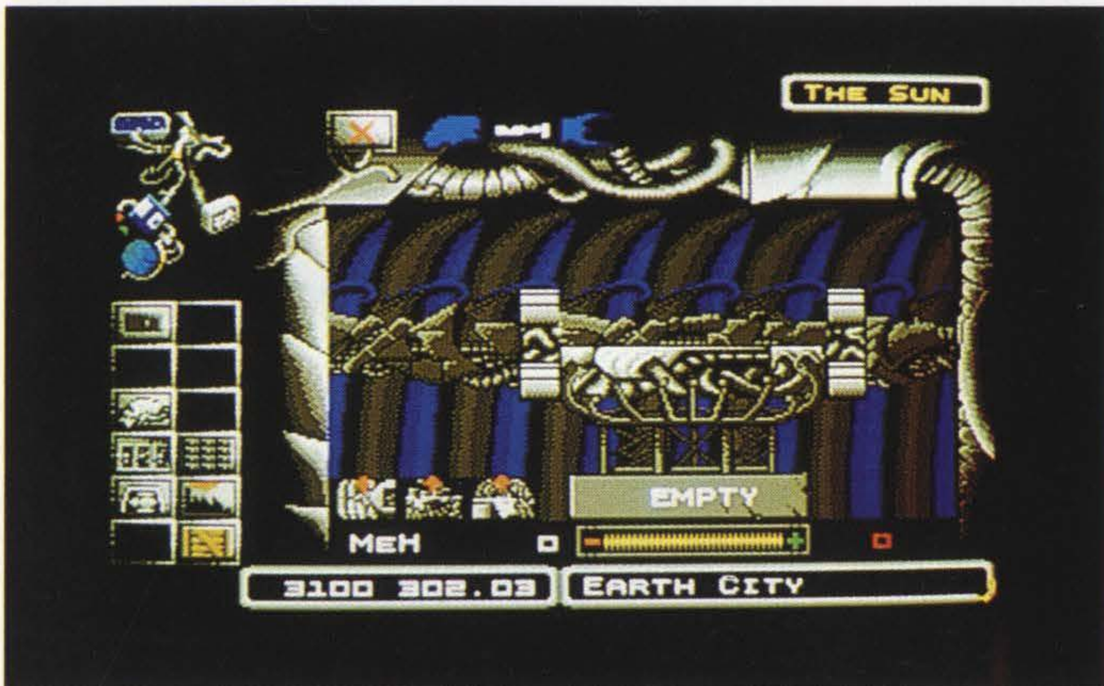
Il team Bullfrog di Powermonger



Eye of the Beholder by SSI



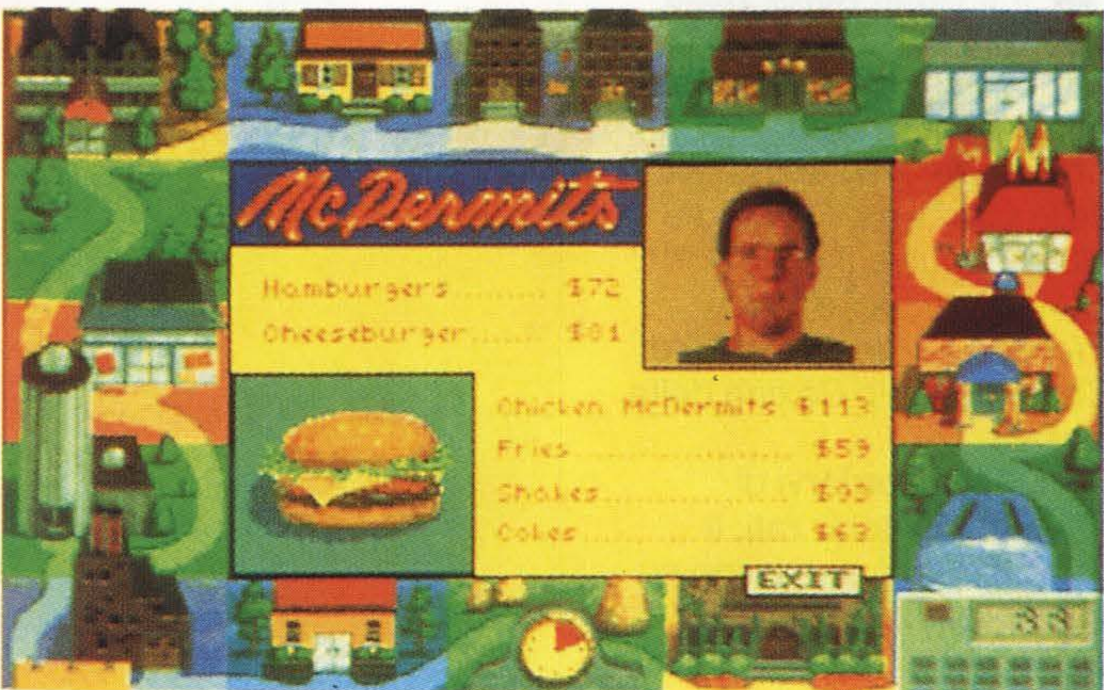
Il nuovo Stellar 7 della Dynamix-Sierra



Da Activision il seguito di Millenium 2.2 : Deuteros



Space Quest IV by Sierra



Spindizzy 2 dalla Activision

ELECTRONIC ARTS: Le novità EA, che trovate già pubblicate da un paio di numeri, sono, come si suol dire la punta dell'iceberg perché la software house di Populous si sta impegnando nella produzione di game in cartuccia per Sega, Nintendo ecc., ecc.

Il suo fiore all'occhiello è comunque l'annunciato Powermonger, degnissimo erede della tradizione di Populous e dieci volte più bello e dannatamente impegnativo.

La EA non si dimentica poi delle utility proponendo finalmente per Atari ST il campione di incassi De Luxe Paint.

INFOGRAMES: La casa francese se ne esce, a sorpresa, con la realizzazione del Welltris Spectrum Holobyte per IBM PC.

Particolarmente degno di menzione è l'action game Mystical che trovate sempre su questo numero.

OCEAN: Il simpatico Paul Patterson ci ha spifferato tutto sull'imminente Robocop 2, su Total Recall e sull'attesissimo, almeno nel Regno Unito, Nightbreed, tratto dal libro e dall'omonimo lungometraggio horror di Clive Barker (che trovate già recensito in questo numero!).

A giudicare dal minaccioso aspetto della triade Robocop, Arnie e Zombie vari, che ci ha dato il benvenuto allo stand Ocean, sarà meglio metter in salvo i nostri poveri joystick!

PSYGNOSYS: The Killing Game Show e Awesome sono i titoli di spicco della nota casa di Liverpool che mira a travolgere il settore degli shoot'em up con due prodotti di altissima qualità.

Nik Wild, intervistato, ha comunque mantenuto molte riserve sull'attesissimo Aquaventura che dovrebbe uscire nei negozi entri dicembre/gennaio, regalandoci una buona mezz'ora di spara e fuggi con i due nuovi games destinati a surclassare il già mitico Blood Money.

US GOLD: La Lamborghini Countach, che ci ha maestosamente accolto nello stand della software house di Birmingham, non è stata purtroppo messa in palio per nessun nuovo videogame che la US GOLD lancia sul mercato in questi giorni.

Particolarmente copiosa la produzione che ingloba Operation Stealth, Operation Harrier, UN Squadron, Vaxine, Eswat, Strider II, Snowstrike, Mean Street, Crime Wave, Murder e Gold Of The Aztec.

Affiancata alla cornucopia US Gold è poi la gamma di nuovi wargame SSI come Interceptor, Buck Rogers, Shadow Sorcerer ed Eye Of The Beholder.

Infine, sempre sotto l'egida US GOLD, arrivano i nuovi adventure targati dalla New World Computing, King's Bounty, The Legend Of Billy Boulder e Might & Magic II.

Ce n'è proprio per tutti i gusti.

MICROPROSE: Punta di diamante dei "signori della guerra" di Tetbury è lo stupendo Silent Service II attualmente in distribuzione per IBM PC (VGA e AdLib/Roland inclusi!).

Knights Of The Sky invece è una stupenda simulazione aerea che fa l'occhiolino al Wings Cinemaware, affiancata dagli attesi UMS II.

Lightspeed, Rick Dangerous II e Betrayal (il seguito di Midwinter).

La sezione arcade è sempre targata MicroStyle quindi occhio alle etichette sulle confezioni!.

SIERRA ON LINE: La notissima casa californiana sta per riaprire i battenti non solo con un mare di nuovi titoli, ma anche con una succursale europea.

Entro dicembre troveremo nei negozi Space Quest IV, King's Quest V,

una nuova versione di Stellar 7 a 256 colori in VGA (grazie alla Dynamix), Keeping Up With The Jones, Hero's Quest II e alcune passate produzioni realizzate su rivoluzionario supporto CD-ROM.

MINDSCAPE: Allo stand Mindscape non c'era Tom Cruise, ma solo la sua potente autovettura verde mela che lo porta al successo in Days Of Thunder (I Giorni Del Tuono).

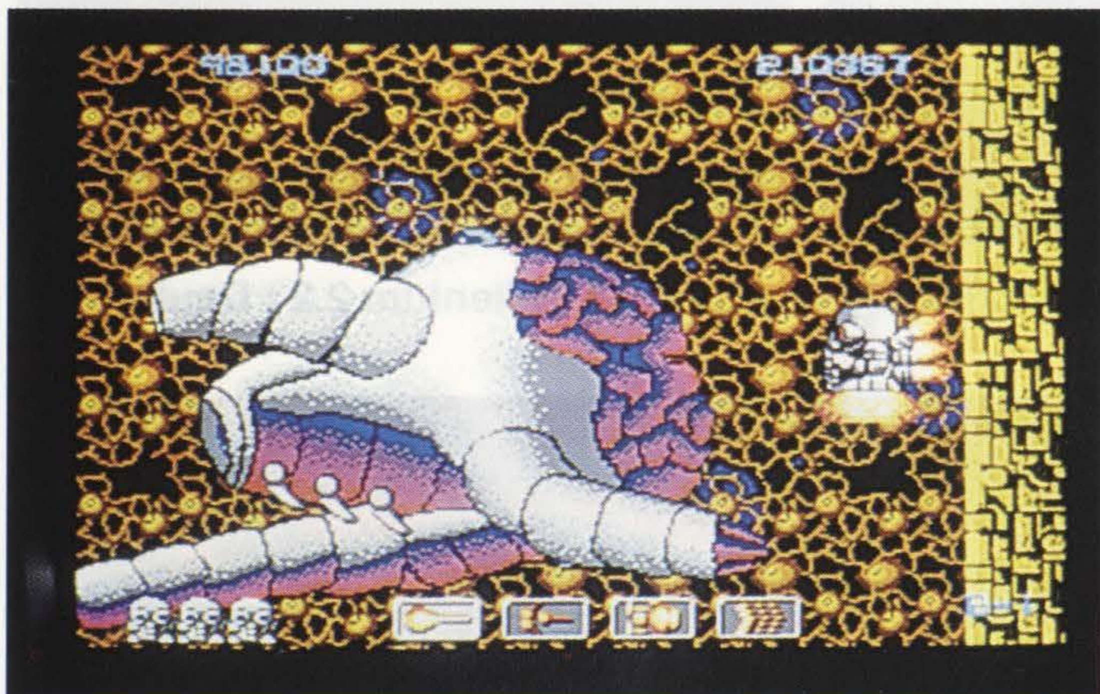
Convertito in un frenetico game di guida, il roboante soggetto di questa nuova fatica cinematografica del "bello di Hollywood" si scontrerà inizialmente con i nostri IBM PC e successivamente con Amiga ed Atari ST.



Il CES dal vivo!



Il rivale di Wings: Knights of the ski by Microprose



Atomic Robokid firmato Activision

VIRGIN GAMES: Risorta dalle ceneri di un passato fortunoso e poco convincente, la software house che un tempo risiedeva a Portobello Road se ne esce con un nuovo look e tantissimi titoli interessanti.

Primo fra tutti il Monty Python tratto direttamente dalla pazzie televisive di John Cleese & Co. e quindi la seconda versione computerizzata di Judge Dredd, nonno di Robocop, la nuova adventure della Magnetic Scrolls Wonderland, New York Warrior, Supremacy, Golden Axe e Iron Man's Off Road Racer. Tutti titoli altamente "action" che si ripropongono di lanciare definitivamente il marchio Virgin nell'olimpo delle software house di maggior richiamo.

DOMARK: Hard Drivin' II viene annunciato dalla Domark come il miglior gioco del 1991, cui faranno seguito S.T.U.N. Runner, tratto dall'omonimo arcade di successo, ed alcune infuocatissime compilation "a quattro ruote".

ACTIVISION: Tantissimi i nuovi titoli Activision, tratti da conversioni arcade e nuove creazioni originalissime.

Tanto per citarne alcuni avremo Deuteros, il seguito di Millenium 2.2, Atomic Robokid, F-14 Tomcat, Dragon Breed, Shanghai II, Spindizzy II e Battletech II.

IN BREVE: moltissime sono le produzioni di software house minori come il Pro Tennis Tour II e Rank Xerox della Ubi Soft, C.R.E.A.T.U.R.E. e Armalyte II della Thalamus, Lotus Esprit Turbo Challenge e Team Suzuki della Gremlins, Paradroid '90 e Nebulus II della Hewson, nonchè Mad Professor Mariarti e World Championship Boxing della Krisalis.

Inutile ricordarvi di rimanere sintonizzati: li vedrete tutti prestissimo su queste pagine!



Linea Accessori

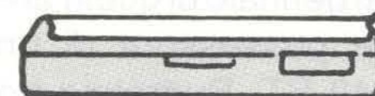
Commodore®
by C.T.O.*



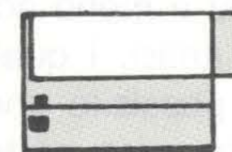
Nastri inchiostrati per stampanti

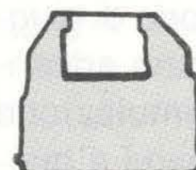


COMMODORE 801
BLACK NYLON



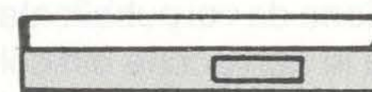
COMMODORE 802
BLACK MSK





COMMODORE 803
BLACK NYLON

COMMODORE MPS 1000
BLACK NYLON



COMMODORE MPS 1200
BLACK NYLON



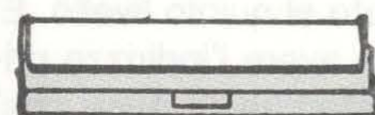
COMMODORE MPS 1224
BLACK NYLON E 4 COLORI



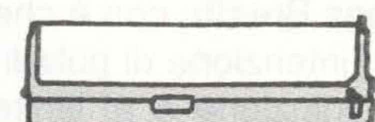
COMMODORE MPS 1230
BLACK NYLON



COMMODORE MPS 1500
BLACK NYLON E 4 COLORI



COMMODORE MPS 2000
BLACK H.D. NYLON



COMMODORE MPS 2010
BLACK H.D. NYLON



COMMODORE MPS 2030
BLACK NYLON

---

* C.T.O.

Prodotto confezionato da C.T.O. srl. - Via Piemonte, 7/f - Zola Predosa (BO)

"Su licenza del marchio concessa da Commodore Italiana SPA"

Carissimo VG & CW
chi vi scrive é un ragazzo di 24 anni (ma non ditelo troppo in giro!), dal gennaio di quest'anno felice possessore di un Atari 1040 ST. Purtroppo ho scoperto la vostra rivista solamente ad aprile, ma da allora non l'ho più abbandonata.
Nonostante i sorrisetti e le prese in giro più o meno accentuate degli amici, i quali non ritengono possibile che 24enne trascorra gran parte del suo tempo libero con un joystick in mano, ammetto di essere un inguaribile bambinone, che va in brodo di giuggiole di fronte ad una adventure o ad una simulazione (sportiva e non); avrei a questo proposito alcuni quesiti da sottoporre alla vostra attenzione.
1) Chronoquest 2: nonostante la soluzione da voi pubblicata, mi trovo in non poche difficoltà. Probabilmente per una svista di tipografia, non viene infatti riportato il modo per uscire dalla VII era. Nella tabella riassuntiva pare che si debbano prendere un paio di orecchini a poppa della nave, ma non riesco a trovarli (dentro il cassetto non c'é niente) e le frecce "A" e "R" scompaiono. Potete pubblicare la soluzione relativa a questa era?
2) Dungeon Master: d'accordo, ammetto che non si tratta proprio di una novità, ma non é colpa mia se sono riuscito a trovarlo solo tre mesi fa! Gioco splendido ma anche terribilmente complesso, nonostante le dettagliatissime mappe di Mirko Marchesi (a proposito un sentito grazie a coloro che hanno raccolto le mie telefonate per la richiesta degli arretrati; persone di rara gentilezza e cordialità), sono rimasto inchiodato al quinto livello. E' possibile avere l'indirizzo privato di Marchesi? Avrei così l'opportunità, oltre a chiedergli qualche consiglio, di conoscere epistolarmente questo "mostro" dei sotterranei!
3)Dragons Breath: non é che abbiate l'intenzione di pubblicare la soluzione o al limite qualche consiglio come ad esempio qualche incantesimo per incrementare il gruzzolo? (far nascere i draghi costa!)
4)Tiratina d'orecchie: nel numero di Agosto, fra i tanti trucchi e consigli é stata pubblicata anche la soluzione di LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMP; vado a leggere e mi trovo di fronte alla soluzione di sole due marche (mille verdi e Labbra di sabbia) che, guarda caso sono riportate "paro, paro" nel libretto allegato alla confezione del gioco! Che intenzioni avete? Volete dare una mano agli acquirenti di software pirata?
Concludo facendo un'amara constatazione: speravo che l'annosa oltreché stupida guerra tra Amiga e Atari ST fosse almeno su queste pagine se non scomparsa perlomeno sopita. Invece sul numero 18 la lettera di Guastafierro Massimiliano porta nuovamente alla ribalta questa assurda diatriba. I miei più vivi complimenti a Massimiliano; non é impresa da poco riuscire a far entrare in una sola lettera così tanto livore, tanto arrogante infantilismo e diciamocelo pure, una considerevole dose di maleducazione. Lo ammetto sarò ingenuo ma non riesco ugualmente a capire come possa esistere certa gene che sembra sentirsi realizzata soltanto con queste siderali scemenze.
Ciao a tutti
Enzo Mariotti
Impruneta (FI)

Caro Enzo, chi ti risponde ha addirittura due anni in più di te e dei sorrisetti, nonchè delle prese in giro se ne fa uno, anzi, due baffoni che non finiscono più! Evviva il videogame, evviva il divertimento intelligente, evviva le risposte nella posta dei lettori!!!
1) Abbiamo già risolto il grossolano errore di impaginazione di Chrono Quest qualche numero fa (che ci vuoi fare, errare è tipico degli esseri viventi a base carbonio!); tuttavia ecco l'estratto dalla soluzione completa, con la settima era appunto. "Andate dove c'è la ciurma prendete le candele e mettete la cera di queste nelle orecchie dei rematori per non far sentire loro il canto delle sirene. Quindi legatevi all'albero maestro con una liana e muovetevi verso destra fino ad incontrare la tempesta per arrivare a Scilla. Sulla nave (poppa o prua) c'è un armadietto dove si trovano gli orecchini: prendeteli.
2) Se vuoi comunicare direttamente con Mirko puoi tranquillamente indirizzare la tua posta alla nostra redazione; al fine di rispettare la privacy dei nostri collaboratori non siamo infatti autorizzati a fornirti il tuo indirizzo. Se lo desideri, Mirko sarà comunque in grado di risponderti personalmente per lettera o telefono.
3) La soluzione completa sta arrivando: abbi fede!
4) Per la fatidica "Quete" stanno arrivando le soluzioni delle rimanenti marche: si trattava solo di un antipasto!

Cari amici redattori di VG & CW chi vi scrive é un vostro lettore (ovvio!!!). Mi chiamo Edmondo e ho 15 anni.
Sono un felicissimo possessore di un CBM 64. Ho appena preso il numero di settembre (il 17), la copertina é favolosa come le altre. prima di leggere le recensioni ho letto la posta. Voglio rispondere alla domanda numero 5 che dice: perché non pubblicate più foto per Amiga spazzando via il 64? Ed ecco la mia risposta: caro Emanuele (Emanuele é quello che ha formulato la domanda), perché non eliminiamo le recensioni dell'Amiga?!?
Ora dopo questo parere molto particolare voglio porvi dei quesiti.
1)Esistono programmi tipo SEUCK, ma con scrolling orizzontale o con visione 3-D?
2)Potete aumentare le recensioni del glorioso 64 (il papà dell'Amiga!)?
3)Quando uscirà Populous per il CBM64?
4)Quando usciranno per 64 TRACON e RAPCOM?
5)Se esiste quello richiesto nella prima domanda, quanto costa o costano ed infine come averli?
6)Qual'é il migliore programma per disegnare per 64?
7)Qual'é il miglior gioco per 64? Ed il miglior programma astronomico?
Ora vi saluto ... dimenticavo di dirvi che siete i migliori. Ciao!!!
da Edmondo Bianchi Cremona
N.B. congratulazioni per il numero estivo é stata veramente un idea favolosa.

Ecco le risposte Edmondo!
1) Visione 3D no, scrolling multidirezionale sì = AMOS
2) Faremo il possibile per bilanciarle tutte!
3) Presto!
4-5) Probabilmente mai!
6) Koala Painter, Doodle e qualche pacchetto del GEOS.
8) Gioco = Sentinel Worlds (EA), Programma Astronomico = Sky Travel
Ciao!

Vi scrivo per porvi alcune domande.
1)Nella vostra rivista non ho mai visto pubblicato un simulatore di volo per elicotteri! Mi potreste dire alcuni titoli?
2)Esiste Golden Ace per Amiga?
3)Nel gioco Indiana Jones e l'ultima crociata, alla fine del secondo livello bisogna scalare le mure del castello come si fa?
4)Secondo voi, qual'é il miglior simulatore di volo per Amiga 500? E il miglior simulatore di volo per elicotteri da guerra?
5)Una piccola curiosità: é abbastanza bello il gioco Space Ace (cioè é abbastanza giocabile!)
Ciao e alla prossima da Massimo Breganze Vicenza

Caro Massimo, da quanto tempo ci segui? Da poco, probabilmente, perché di simulatori di elicottero ce ne sono passati tra le emani (e sulle pagine di VG&CW) parecchi, come Gunship (Microprose), 3D Helicopter (Sierra), LHX Attack Chopper (EA), Super Huey (CTO), ecc.
2) No!
3) Ci si aiuta con la frusta, utilizzando le travi di legno e pietra che sporgono dal muro.
4) F16 Falcon della Spectrum Holobyte e Gunship della Microprose.
5) Come dicono gli inglesi: "So, so"!!
Ciao!

Avrei da proporvi alcune domande (preferisco venire subito al sodo): dovete sapere che il mio sogno é di diventare un valido programmatore e per coronarlo ho deciso di leggere dei testi appositi. Ho acquistato quindi il libro "Amiga

Assembler" del..., ma lo trovo molto difficile. Mi consigliate di acquistare degli altri testi? E' preferibile che mi dedichi prima al C?
Mi potreste consigliare altri titoli sui quali fare riferimento? Inoltre se volete darmi qualche altro consiglio, sappiate che sono sempre ben accetti. Vi ringrazio anticipatamente per le risposte fedelmente vostro,
Davide Lucchesi (pera per gli amici, come Voi!!)
P.S. Mi potreste dire dove posso procurarmi programmi di dominio pubblico in Bologna o dintorni? Un saluto enorme a tutta la redazione.

Dunque, noi di pere in redazione non ve vediamo, a dire il vero, al più qualche grosso cocomero!!! Comunque, se ti interessa programmare solo videogiochi ti consiglio di acquistare al volo il package completo dell'AMOS e studiarlo a fondo. In caso contrario esistono numerosissime pubblicazioni per programmare in Assembler (lascia stare BASIC e C) su Amiga; è perciò impossibile consigliartene una in particolare perché sono, in linea di massima, tutte molto valide. Forse i testi più completi e meglio approfonditi sono quelli editi dalla McGraw Hill.
Per il software di pubblico dominio non credo esista nessun punto vendita a Bologna; giriamo comunque la tua richiesta di informazioni a tutti coloro che, nel capoluogo emiliano, possano esserti d'aiuto e te lo vogliano comunicare su queste stesse pagine. Ciao!

Spett. le redazione di VG & CW chi vi scrive é un possessore di IBM pc comp.... Vi scrivo per porvi queste domande.
1)Quando arriverà per il mio computer "The hunt for red october" della Grandslan? E "Raise the titanic" della CRL? Quale sarà il loro costo?
2)Il secondo quesito é più complesso: io posseggo un gioco chiamato "Avventura nel castello" di E. Colombini nella terza versione riveduta é ampliata della Dino soft e della Hi Tech. Nel caso non sappiate aiutarmi la mia richiesta di aiuto é estesa a tutti i lettori. Io ho raggiunto i 549 punti su 1000, ho esplorato tutte le stanze al piano terra comprese biblioteca, sala del trono e sala del consiglio, ho attraversato il labirinto magico e sono riuscito ad arrivare alla torre del castello. E qui sta il problema: Ora non so più come andare avanti. Se vi può essere d'aiuto gli oggetti che ho usato sono: paracadute, cornamusa, pergamena, la parola magica iota-id. Ringrazio anticipatamente chiunque mi darà una mano a risolvere questo gioco.
3)Sapreste dirmi in che linguaggio sono programmati i giochi tipo 688 Attack Sub o Indy 3 Adv. o Blue Angels?
4)Prima di chiudere volevo dare un suggerimento a tutti i possessori di Indiana Jones & The Last Crusade Adv. nella scena della caverna del crociato tenete il cursore al centro dello schermo in basso, in modo che anche nella sequenza animata della guarigione di Henry si trovi al centro in basso nelle vicinanze del Graal. Quando Henry se ne va con Marcus e quando arriva il cavaliere c'é un momento in cui si riattivano i comandi di Indy. Essendo molto rapidi si può prendere il Graal prima di Elsa e darlo quindi al cavaliere, salvando Elsa e il tempio del Graal.
Via saluto e vi faccio i complimenti per la rivista.
Corrado Sinigoi
Trieste

Caro Corrado, The Hunt For Red October della Grandslam e Raise The Titanic CRL non appariranno mai per IBM PC (sigh!).
2) Avventura nel castello è andata persa tra i meandri della biblioteca di Indiana Jones a Venezia (la redazione di VG&CW ci assomiglia molto!). Lettori in ascolto, volete aiutare il povero Corrado?!
3) Assembler, più qualche tool "top secret" di ogni software house!
Grazie dei consigli!

Carissima redazione, è la prima volta che vi scrivo e mi sento già emozionato anche se ho appena iniziato la lettera. Mi chiamo Daniele Pratelli ho 14 anni posseggo un'Amiga 500 espansa con stampante (24 aghi a colori). Vorrei farvi alcune domande, eccole:
1)Tra quanto tempo uscirà Populous 2?
2)Sono un avventuriero accanito, mi potreste dare qualche informazione su i giochi di avventura appena sfornati?
3)Sulla parte dedicata a World News perché non mettete più fotografie?
Ora vi saluto, un caldissimo abbraccio da Daniele Pratelli
Livorno olè oh oh M Pisa

Caro Daniele, ecco le risposte (emozionantissime!!)
1) Mai! Forse ti riferisci a Powermonger, programmato sempre dal team Bullfrog?! In questo caso, a fine novembre.
2) Leggi attentamente le World News di questo numero!
3) Signorsì comandi!!!!!
Ciao!

Spett. redazione,
mi chiamo Alessandro ed ho 16 anni.
Sono utente di un PC1 Olivetti Prodest. Ho comprato casualmente la Vs. rivista del 15/9/90,e ho constatato che è molto interessante e vi faccio i migliori complimenti. Passiamo adesso alle domande.
1)Vorrei sapere se quei giochi dove è indicato l'uso per IBM PC, sono utilizzabili sul mio computer MS/DOS 3.20.
2)Adesso vi chiedo cortesemente di trattare, se possibile, le novità di games "BY OLIVETTI", per quanto pochi essi siano. A prima vista noto che ovunque gli Olivetti vengano trascurati al contrario degli Amiga, dato che per lo più sono macchine da "lavoro".
3)Per ultimo vorrei sapere perché in alcuni games trattati nel Vs. rivista non compaiono le relative quotazioni e, nel caso non fosse possibile darle per intero, sarebbe più chiara anche una quotazione approssimativa.
Ringraziandovi ancora per la possibilità che abbiamo noi lettori di avere questi chiarimenti, spero che ci "rincontreremo in edicola", e mando un saluto a tutti gli utenti di PC1 Olivetti PRODEST.
Alessandro

Caro Alessandro, il tuo computer dovrebbe possedere una scheda grafica CGA; a questo proposito ti conviene controllare attentamente le specifiche del manuale di istruzioni ed acquistare giochi che prevedano la compatibilità anche con questo tipo di scheda grafica, memorizzati su dischetti da tre pollici e mezzo.
Di programma interessanti e facilmente reperibili per il tuo computer non ce ne sono molti, a dire il vero; tuttavia è da tempo maturata in redazione l'idea di creare una rubrica appositamente dedicata a questo ambiente operativo. Ci vuole ancora un po' di pazienza. Infine, le quotazioni ci sono sempre, in caso contrario si tratta di anticipazioni e "preview" che non siamo in grado di valutare fino in fondo, e lasciano perciò intendere una successiva, completa recensione. Ciao!

Carissima redazione,
UGOLAX is back! Ho deciso di riscrivervi quando dopo aver riletto la vostra risposta ho notato un "alla prossima". Beh questa è la prossima. Immagino già i vostri pensieri "Oddio, costui ci rovina con le lettere impubblicabili da sei pagine l'una".
Tuttavia potete sempre considerare i miei romanzi d'appendicite (Ah ah!) come un amorevole ausilio all'incremento dimensionale della vostra epica rubrica epistolare....Sappiate che vi scrivo cum magno gaudio, gratis e amore Dei. Mi sollazza la lettura di afferrate missive di indomite schiere di C.D. amighisti (però mica sono tanto amighi...) e ataristi (quest'ultimi in realtà meno rappresentati) che al pari di eroici cavalieri si affrontano a colpi di penna. Non ve ne abbiate a male, o voi che vi sentite chiamati in causa: questa non è che sottile ironia; daltronde con ben più atroce crudeltà siete avvezzi comunicare. Non viene in mente a costoro che le suddette diatribe stile "Novella 2000" siano inconcludenti e ridicole? Immaginate tizio che esclama:"la mia uno turbo è una bomba va come una scheggia e consuma poco, al-

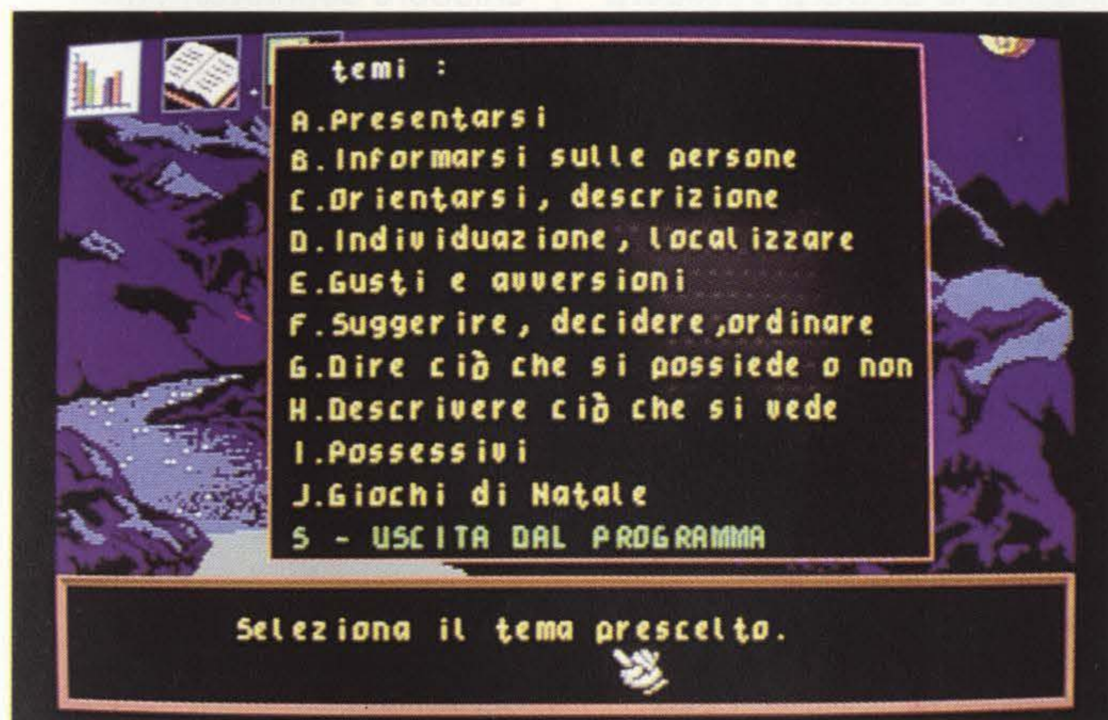
tro che quello schifo di GOLF GTI che non va un tubo e beve come una spugna!" e Caio ribatte:"già ma la mia GOLF ha i cerchi in lega e il tergilunotto di serie !".....
Sorvolando sui dettagli tecnici questa difesa a spada tratta del proprio acquisto non sarà forse un mal celato tentativo di nascondere una recondita insicurezza relativa alla propria scelta? Vorrei inoltre spezzare una lancia in favore dei poveri ed incompresi C64ani che in mezzo al clangore della battaglia lottano unicamente per la sopravvivenza, contro coloro i quali, con spiccata ferocia ne vorrebbero decretare l'estinzione "Hic et nunc". Oltre all'indubbio merito di precursore tecnologico dell'A500, sottolineato dal lettore che da solo non giustificherebbe ovviamente la considerazione di una rivista specializzata seria come VG&CW (asciugatevi i piedi!)
Il C64 gode di un evidente interesse da parte delle Software House, le quali investono fior di bigliettoni per mettere sul mercato giochi per il C64. Ora, vi pare che le case farebbero tutto ciò, se non vi fosse un considerevole numero di potenziali acquirenti, senz'altro interessati alle recensioni di games per la loro piccola, ma fiera macchina? Personalmente essendo un PCista che é diverso da un PCione, mi sento al di sopra delle parti, non perché il PC sia migliore ma perché, per fortuna, questo tipo di macchina non viene presa in considerazione in queste dispute aberranti. Fine del sermone. Dunque, dunque o redazione, senti un po' questa proposta: aumentar la dimensione dello spazio per la posta, e che dite di una lista, d'ogni gioco pubblicato con il voto e la rivista, per l'acquisto ben guidato? Io m'attendo con passione, che voi presto pubblichiate anche il vostro bel faccione con notizie, nomi e date e se poi vi viene voglia, di coinvolgere il lettore, questo album di famiglia, ne vedrà d ogni colore, non sarebbe mica male, veri o falsi, belle e brutti con l'aiuto del giornale, ci conosceremo tutti!
Saluti e ossequi dal sempre vostro UGOLAX di Torino.
(Un giocatore onirico, ludofilo, appassionato Xenon 2)
E, dulcis in fundo, memento! Si gutta cavat lapidem, guttalax senat adipem! Anche se sarebbe meglio un po' di sport vero e non simulato... Bacio le mani!

Uno di questi giorni cambieremo il nome della nostra rivista in Videogame & Ugolax World; le mitiche vicende del prode Ugo di Torino stanno infatti appassionando ed infiammando i cuori di tutti gli italiani che non osano perderne una puntata. Riuscirà il mitico paladino della giustizia e del videogioco a perdere i "salvagentini dell'amore" di troppo?! "De asini umbra disceptare", non è il nostro forte perciò lasciamo ad ataristi ed amighisti tale onore. Poichè "homo quisque faber fortunae suae", ognuno prenda il meglio dal computer che ha acquistato ed agisca come "caecus non iudicat de colore". Per quanto riguarda il mitico C64 siamo d'accordo con te; i sessantaquattristi non sono una schiera di utenti di un computer "sine ulla spe", ma hanno ancora davanti molti anni di ottimo divertimento. In fine, un saluto di cuore da tutta la redazione, che si diverte a masticare (meglio azzannare!) latino, va a te, Caio Ugolax e: "ludus animo debet aliquando dari sed sine Guttalax!".

L'INGLESE "PRIMI PASSI"

C&C EDUCATION
AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 69.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Pochi ci hanno provato, nessuno, fino ad oggi, ci è riuscito: realizzare un corso di inglese su computer, rendendolo veramente accessibile a tutti, rispettando gli scopi e le finalità didattiche prospettate in fase di creazione del software non è cosa facile. C.T.O. ci è finalmente riuscita, sviluppando in collaborazione con la francese Coktel Vision una collana didattica imperniata sull'insegnamento di molte materie, tra cui appunto spicca un interessante e completo corso d'inglese.
Il "Primi Passi" in questione costituisce il punto di partenza di una serie di quattro pacchetti realizzati per introdurre allo studio della lingua e raggiungere un cosiddetto livello di "soglia" alla perfetta conoscenza del soggetto.
Imperniati su un sistema di interazione pseudo-giocoso, questi programmi sviluppano le capacità di apprendimento in tempo reale, offrendo una base didattica che si avvale di suoni digitalizzati, esemplificazioni grafiche e schemi mnemonici a livello grammaticale.
In Primi Passi troviamo un uso intensivo di suoni campionati che permettono all'allievo di familiarizzare con la particolare musicalità della lingua parlata e prender parte ad una attività di differenziazione orale. Al tutto si unisce una gamma di attività concentrata sulle funzioni di comunicazione praticate a scuola ed una scrittura in inglese espressa attraverso didascalie, piccole raffigurazioni e molte animazioni. Il tutto sfocia in una specie di adventure che funge da pretesto per far visitare all'allievo quattro diverse situazioni base reali dell'inglese parlato e scritto.
Al programma è allegata una audiocassetta che contiene le registrazioni di sette brevi testi, dialoghi e canzoni, separate da annunci in italiano.
Nonostante l'apparente giocosità del sistema d'interazione (il protagonista della vicenda deve infatti visitare quattro stanze di un castello popolato da strani animali e far conoscenza con essi), Primi Passi si rivela ben presto un validissimo laboratorio linguistico da sfruttare indipendentemente ad un vero corso d'inglese sviluppato nell'ambiente della scuola, del lavoro, ecc.
Il programma si avvale, nella versione per IBM PC, della compatibilità con schede grafiche di tutti i tipi (fino alla VGA), offrendo suoni digitalizzati che prevedono anche (ma non necessariamente) l'impiego della nota interfaccia sonora Intersound commercializzata da Coktel Vision (sempre distribuita da C.T.O.). La reale validità del prodotto e delle finalità pedagogiche prefissate è avvertibile istantaneamente, una volta che la lingua straniera insegnata diventa "viva" all'interno del programma.
La semplicità del soggetto viene chiaramente intesa per favorire i più giovani utenti, ma come ripeto può essere sfruttata dall'allievo di ogni età ed eventuale livello di preparazione e conoscenza come ottima palestra mentale e mnemonica. Nella migliore tradizione C.T.O. un prodotto devoluto egregiamente alla didattica informatica.







Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

STOS

VG&CW STOS HOTLINE

Al numero della STOS Hotline risponderà ANDREA CUCCHETTO, autore della nostra guida a questo linguaggio di programmazione. Ecco il magico numero della hotline:

STOS HOTLINE 0321 / 465022 Dalle ore 19.00 alle ore 21.00 dal lunedi al venerdi.

UNA FINESTRA SUL MONDO

Una delle caratteristiche più interessanti e meno note dello STOS riguarda l'intelligente e completa gestione delle finestre. Nonostante non si abbiano a disposizione le classiche finestre del GEM il nostro buon Basic ci consente, attraverso una serie di potenti comandi, di aprire, chiudere, attivare e disattivare, muovere e abbellire un massimo di tredici finestre di qualsiasi dimensione. Passeremo ora in rassegna questi comandi uno ad uno.

WINDOPEN n,x,y,l,a,
[bordo],[set]
Questo comando serve a creare una nuova finestra e a determinarne alcune caratteristiche. Il parametro n, definisce un numero di finestre che può variare dal 1 al 13. I soliti x ed y indicano le coordinate dell'angolo in alto a sinistra della finestra e sono da intendersi come coordinate di testo; i limiti sono perciò quelli delle classiche 40/80 colonne per 25 righe. La larghezza e l'altezza sono indicate da l e a. Attenzione, la misura minima possibile in larghezza ed in altezza per poter aprire una finestra è di 3x3. I parametri opzionali bordo e set possono variare da 1 a 16 ed indicano rispettivamente il tipo di bordo e di set di caratteri utilizzati per quella finestra. Per quanto riguarda il parametro set va ricordato che normalmente sono caricati in memoria solo i classici tre set per le tre risoluzione disponibile sull'ST.

TITLE t $
E' possibile dare un'intestazione alla nostra finestra tramite il comando TITLE. E' sufficiente definire in t$ una stringa corrispondente al titolo che ci interessa e questa comparirà nel bordo superiore della finestra già centrata.

BORDER n
Del bordo ho già detto prima per il comando windopen. C'è da aggiungere solamente che, con border, è possibile cambiare il bordo di una finestra già creata ed "attivata" indicando quello desiderato con n compreso tra 1 e 16. Se questo comando viene indicato come parametro n il bordo verrà ridisegnato cancellando un eventuale titolo.

WINDOW n
In presenza di più finestre è necessario selezionarne una prima ci compiere qualsiasi operazione di input/output a video.
Con window si può, indicandola con n compreso tra 1 e 13, attivare una qualsiasi finestra purché essa sia già stata aperta precedentemente dal comando windopen. Se la finestra da selezionare è attualmente coperta, tutta od in parte, da una o pi1 finestre lo STOS provvederà a ridisegnarla davanti a tutte le altre.

QWINDOW n
Questo comando è praticamente identico al precedente ma è da usare soltanto quando la finestra da attivare non è stata sovrascritta da nient'altro. Qwindow, infatti, seleziona la finestra n (da 1 a 13) senza ridisegnarla. Il vantaggio di questo comando rispetto al precedente consiste nella maggior velocità di esecuzione.

WINDON
Questo non è un comando e neppure una funzione, bensì una variabile, Lo STOS immagazzina nella variabile windon il numero della finestra attualmente attiva.

WINDMOVE x,y
Con questo comando è possibile muovere la finestra attiva ed il suo contenuto alla coordinate di testo x e y. E' bene specificare che in tutti i comandi sulle finestre le coordinate di posizione fanno riferimento anche al set di caratteri che è in uso. Così, ad esempio, la posizione 10 in y che si ha usando dei caratteri 8x8 corrispondono alla posizione 5 in y se si usa il set numero 3 che ha delle misure di 8x16.

WINDEL n
Con windel possiamo chiudere definitivamente una finestra definita da n compreso tra 1 e 13. Naturalmente si può chiudere una finestra solo se questa era stata precedentemente creata con windopen. Se la finestra da chiudere è quella attualmente attivata verrà selezionata al suo posto automaticamente quella con il numero n appena inferiore.

CLW
Serve a cancellare il contenuto della finestra attiva. La cancellazione riempie la finestra con un blocco dal colore definito dall'ultimo comando paper (manuale originale STOS pagina 157).

SCROLL ON/OFF
Possiamo decidere con questo se rendono possibile o meno lo scrolling dal testo all'interno della finestra attualmente selezionata.

SCROOL UP
Questa istruzione muove il contenuto della finestra posto sopra il cursore di una linea l'alto. Naturalmente il contenuto della prima linea, se presente, viene perso.

SCROLL DOWN
Poche spiegazioni per questo comando: è semplicemente l'opposto del

precedente.

Bene, che ci crediate o no, abbiamo anche con i comandi di gestione delle finestre. Come avete potuto constatare sono molto completi ma nello stesso tempo molto immediati ed intuitivi, posso assicurarvi che, specie in un programma compilato, svolgono il loro compito egregiamente conferendo ai vostri lavori un aspetto professionale ed elegante.
Ora, dopo il dovere, passiamo al piacere. Avrete sicuramente addocchiato in fondo all'articolo la terza parte del mega-mini-maxi giochino a puntate ma quello che forse non avete ancora realizzato è che si tratta del pezzo conclusivo.
Proprio così, compiuta anche l'ultima fatica nel digitare queste poche linee potrete provare a giocarlo.
Le istruzioni, se proprio ne avete bisogno, sono molto semplici: con la vostra chiave dovrete raggiungere l'angolo opposto nel minor tempo possibili senza incappare nel "guardiano elettronico" e nelle caselle minate che vi penalizzerebbero di ben 20 secondi ognuna.
Per poterle evitare potrete basarvi sul vostro rilevatore di mine che vi indica sempre il numero di caselle confinanti contenenti un ordigno; finché questo numero è zero potete avanzare tranquilli altrimenti .... usate la testa!
Ah, mi raccomando, se vi accorgete di essere capitati su una mina cambiate immediatamente casella perché più prolungate la sosta e più penalità, da venti secondi si sommano.
Se riuscirete a compiere il tragitto in meno di 25-30 secondi sarà un buon risultato. Il gioco in sè non è il massimo ma il suo vero scopo è quello di stimolarvi facendovi vedere che in poco più di una pagina di listato si possono ottenere già dei buoni risultati. Se qualcuno di voi giocando si ritroverà a pensare "ma che schifo , io avrei saputo fare di meglio," il vero obbiettivo di questi articoli sarà centrato; sarò lieto di ricevere da voi ogni buona modifica e, per farmela avere, chiedete all'Hot-Line dello STOS l'indirizzo alla quale spedirla. Sono sicuro che tra di voi c'è qualcuno molto più capace di me, fatevi sentire!!!
Prima della solite linee di commento al listato voglio salutarvi anticipando che la prossima puntata parlerò anche di estensioni ai comandi dello STOS (si tratterà di notizie per esperti di assembler 68.000) e dandovi anche la solita ultima nuova di VG&CW sullo STOS.
Se qualcuno di voi è stato allo SMAU all'inizio di ottobre avrà sicuramente ammirato le nuove macchine Atari; sto parlando dei portentosi TT. La buona notizia è che lo STOS con tutte le sue estensioni funziona a meraviglia su questi gioielli a 16Mhz (qualcuno parla di 32Mhz, mah!?!). Vi lascio immaginare le potenzialità di un linguaggio così versatile e completo unito alla velocità sbalorditiva dei TT! Lo STOS ha un grande futuro, garantito al limone!!

235 Aggiungendo questa linea si evita che il programma debba ridisegnare lo schermo di cominciare una nuova partita. Essa infatti riserva il banco 5 per una schermata e vi salva il campo di gioco appena disegnato.

395 Con questo comando si azzera prima di iniziare una partita la variabile di sistema timer che conterà i secondi che impiegheremo a compiere il nostro passaggio mortale.

470 Questa linea esisteva già ma bisogna riscriverla così perché è stato aggiunto il comando che incrementa di 1000 cinquantesimi di secondo (venti secondi) la variabile timer se la chiave si trova su una casella minata.

500 Linea di chiamata alla subroutine di controllo collisione tra la chiave ed il guardiano elettronico.

510 Se viene raggiunta la casella di arrivo vengono spenti gli sprite, viene preso il tempo nella variabile t e, dopo aver chiamato la subroutine alla linea 3000, il programma azzera le variabili e ritorna alla linea 235 per una nuova partita.

2000-2040 In queste linee, in presenza di una collisione fra i due sprite, la chiave viene riportata alla casella di partenza e viene chiamata la routine alla linea 1000 perché stampi il valore corretto sulle mine confinanti.

3000-3100 Tutte queste linee servono semplicemente a darci il risultato finale stampando in zone e colori definiti il tempo impiegato per raggiungere il traguardo.

Un ultima consiglio: se prima del ciclo principale che inizia alla linea 400 inserirete dei comandi per caricare una musica (va benissimo il banco di esempio Music.mbk presente sul dischetto degli accessori) nel banco 3 e per eseguirla (ad esempio MUSIC1) otterrete un sottofondo in interrupt che vi accompagnerà durante il gioco.

```
235 reserve as screen 5 : screen copy physic to 5
395 timer=0
470 ink 8 : if BOARD (XB,YB)0 then ink 4 : timer=timer+1000
500 gosub 2000
510 if XB=18 end YB=11 then move off:off:T=timer:gosub 3000 : clear : goto 235
2000 rem ****CONTROLLO COLLISIONE****
2010 if collide (1,8,8)=0 then return
2020 boom:XB=1:YB=1
2030 sprite 1,16,10,9 : gosub 1000
2040 return
3000 rem ****RISULTATO FINALE****
3010 ink 7 : bar 72,60 to 252,140
3020 ink 6 : bar 76,64 to 248,136
3030 ink 5 : bar 80,68 to 244,132
3040 paper 5: pen 2
3050 locate 11,10 : print "PERCORSO COMPLETATO"
3060 locate 17,12 : print "IN "; int(T/50)
3070 locate 15,14 : print "SECONDI !!"
3080 if not (fire) then 3080
3090 screen copy 5 to physic : screen copy 5 to back
3100 return
```

THE NIGHTBREED - The Interactive Movie

OCEAN
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO/NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA

Clive Barker non è molto famoso in Italia, ma al pari di più noti maestri dell'orrore come James Herbert e Stephen King, è riuscito a guadagnarsi una notevole popolarità nei paesi di lingua anglosassone. Dopo alcune novelle di particolare successo è finalmente giunto alla ribalta con l'adattamento cinematografico, e computerizzato, della sua ultima, strabiliante fatica, intitolata Cabal. Ribattezzata Nightbreed al cinema e sui computer questa insolita e terrificante avventura nei meandri della psiche e del regno delle tenebre si sviluppa al meglio nell'Interactive Movie prodotto dalla Ocean, che ne cura anche l'adattamento arcade. I Nightbreed sono una strana razza di creature e divinità mostruose totalmente sconosciute al genere umano, insediate da molti secoli nelle viscere del nostro pianeta. Boone, l'umano protagonista della vicenda, si trova a lottare contro queste demoniache creature e le forze dell'ordine terrestri che gli danno la caccia, attribuendogli la responsabilità di alcuni brutali omicidi. Da una trama troppo complessa da spiegare a parole nasce un nuovo cult-movie per gli appassionati ed un analogo adattamento interattivo per computer, molto vicino ai King Of Chicago e It Came From The Desert Cinemaware. Ci troviamo allora di fronte a ben 10 sotto giochi che, sviluppati su un canovaccio di base che ripercorre le fasi più salienti del film, ci danno la possibilità di vivere in prima persona una bizzarra adventure. Sono tutte sequenze arcade sviluppate con l'uso di grafica e suono digitalizzati, tratti molto spesso direttamente dal cinema. Ci troveremo allora a superare blocchi stradali della polizia, evitare i lanciatori di coltelli MASK, combattere le orribili Manata Rays (una specie di arpie dalle zanne acuminate), nonchè superare abissi infernali popolati da tutte le incredibili mostruosità, parto della fantasia di Barker. Per giocare a Nightbreed è pressochè obbligatorio vedersi prima il lungometraggio, al fine di evitare un brusco e sterile approccio con un game altrimenti alieno e decisamente troppo originale. La versione









"film" da noi provata si rivela particolarmente accattivante e stupefacente da seguire sui monitor, quasi a bocca aperta. Manca tuttavia un pizzico di giocabilità in più che la renderebbe veramente analoga ai best seller di interattività Cinemaware. Un prodotto quindi difficile da collocare ed etichettare, al contrario del "gemello" arcade, destinato esclusivamente agli smanettoni. L'originale giocabilità è comunque una validissima ragione per portarsi a casa la versione in pixel di un degno erede della cult-saga a la Blade Runner. Se vi va leggetevi anche il libro!

Val. Globale: 8

STAR CONTROL

ACCOLADE
CBM64/128 - ATARI ST/E - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: IBM PC
DISTRIBUITO DA C.T.O.

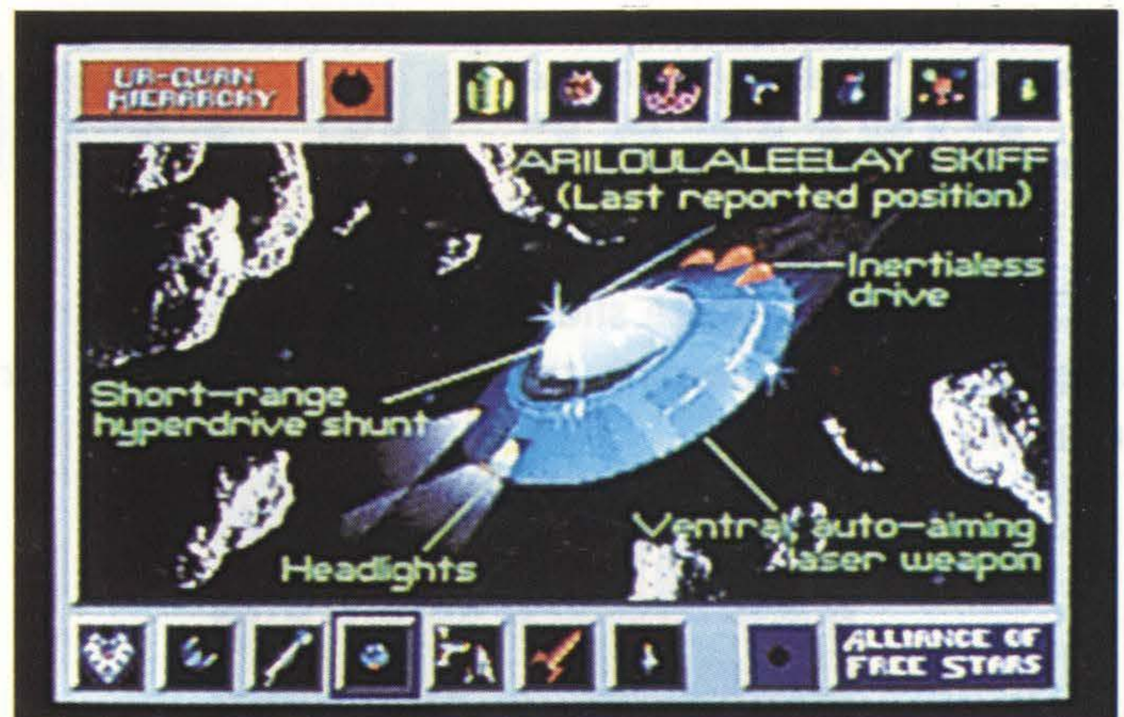
Star Control è un nuovo gioco d'azione spaziale, che fortunatamente esula dal classico filone shoot'em up, peraltro immortale e sempreverde. Ambientato in un probabile, lontano futuro del genere umano, il gioco ci propone una vicenda bellica combattuta tra l'Alleanza delle Stelle Libere, cui fa parte il pianeta Terra, e l'orda di razze belligeranti aliene, inglobate nella gerarchia Ur-Quan. Si tratta dunque di una campagna all'ultimo sangue, destinata a ricacciare, come vuole la tradizione, l'invasione dei nemici del pulit..., ehm, del genere umano! (Flusshhhhhhh!!!! Via di sciacquone!).

Star Control prevede uno o due giocatori con la possibilità di impostare differenti livelli di complessità e difficoltà.

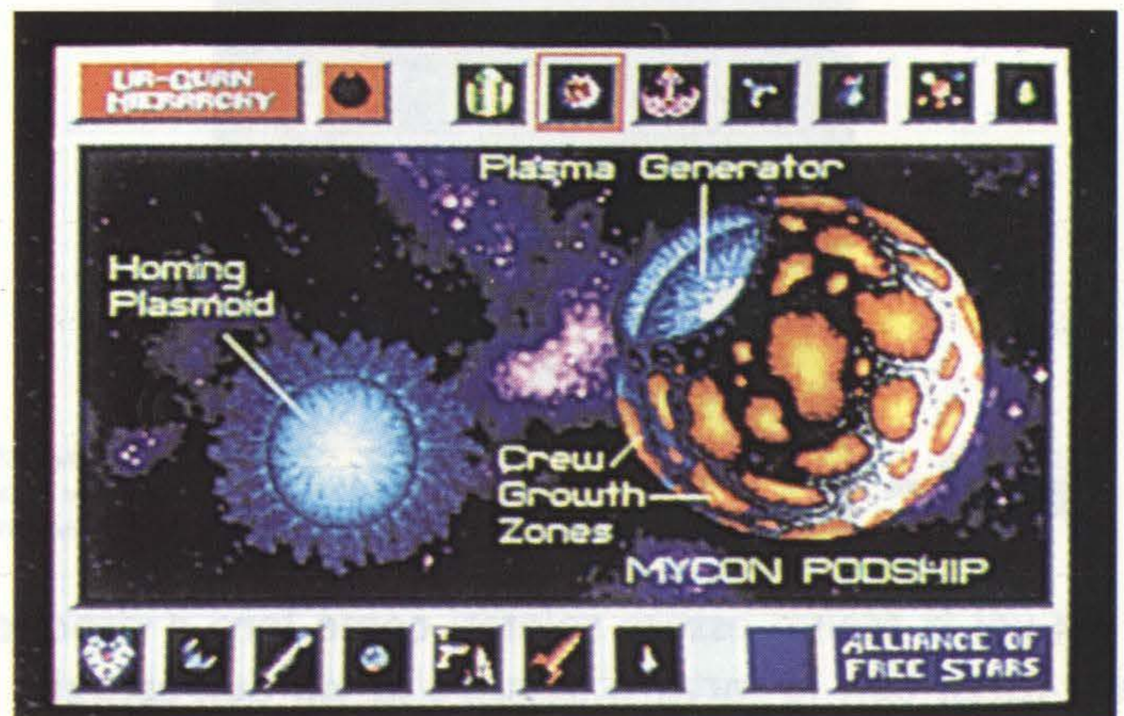
Il gioco si sviluppa come un wargame di media difficoltà, con ben 9 differenti scenari di gioco, ed alcune fasi arcade che sembrano tratte da un "lungometraggio" Cinemaware. Ogni sfidante, umano o computerizzato, può rappresentare l'Alleanza o gli Ur-Quan, intraprendendo, contemporaneamente, l'opera di invasione ed offesa ai danni del nemico. Molte saranno le navi d ricognizione, esplorazione ed attacco da controllare, così come le varie razze extraterrestri alleate con cui dovremo instaurare e mantenere rapporti di ogni tipo. Due modalità di gioco intervengono a realizzare l'estrema interattività di Star Control; potremo infatti privilegiare l'aspetto strategico della campagna o buttarci a capofitto in una serie di lunghi ed estenuanti combattimenti all'ultimo vascello interplanetario. Nel primo caso bisognerà colonizzare molti pianeti e fortificarli, al fine di realizzare vere e proprie roccaforti, erette a baluardo in una probabilissima "prima linea". Nella fase prettamente arcade invece tutto ciò di cui avremo bisogno sarà l'immarcescibile abilità con il joystick, in un originale scenario shoot'em up.

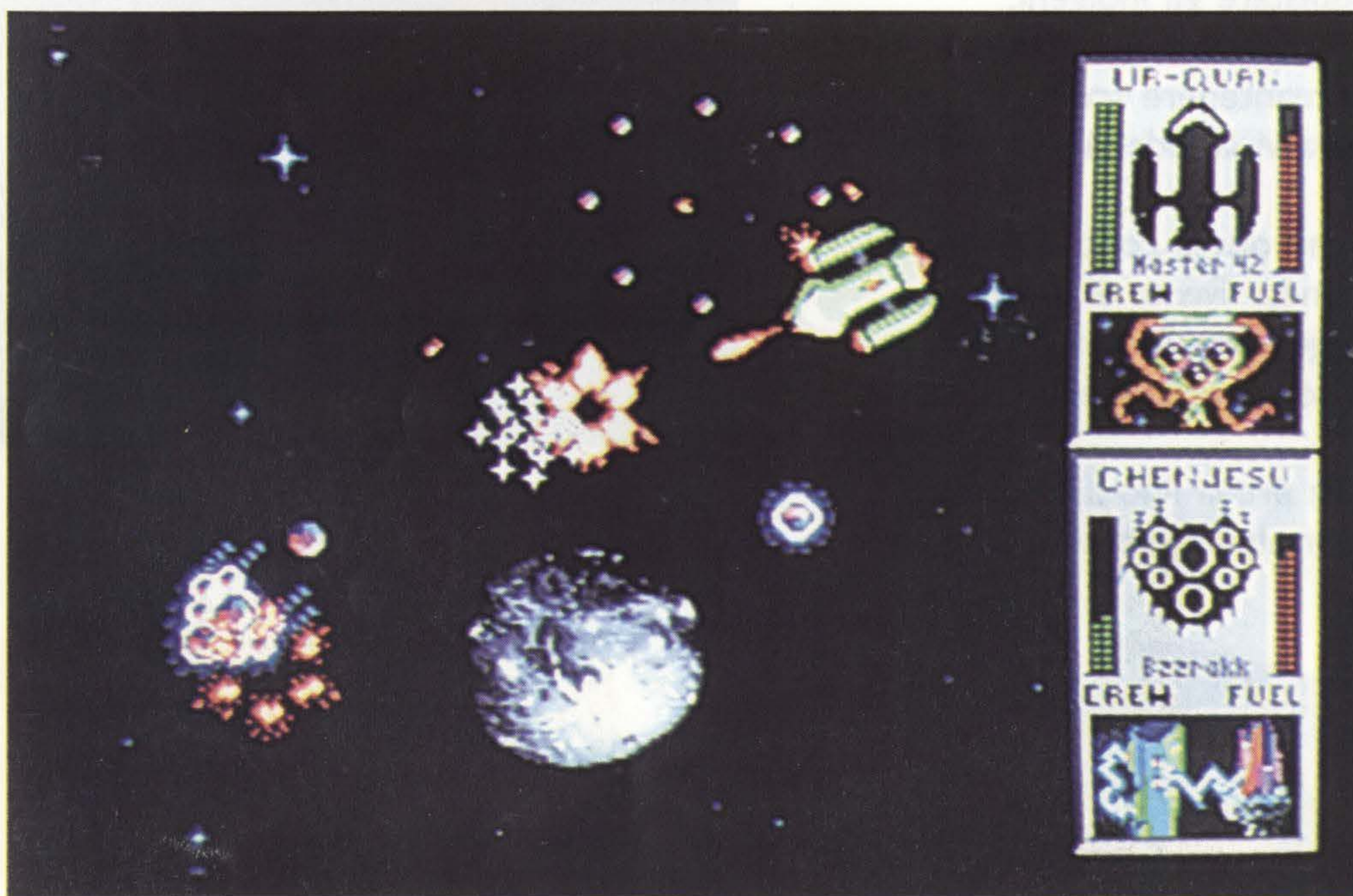
Star Control ci offre perciò una rivisitazione particolarmente dinamica di uno Stellar Crusade SSI (facendo l'occhiolino alla saga di Skyfox ECA), privilegiando l'esclusiva interazione con un programma altrimenti noioso e destinato ai soli "espertissimi" del settore. Graficamente parlando Star Control si rivela piacevolissimo e ben curato, con numerose, ottime animazioni, e un'infinità di piani e schemi che si avvalgono di moltissimi colori e dettagli. Il sonoro ahimè è sempre quello: Bang! Bing! Zip! Frussh!, nella migliore tradizione dello spara e fuggi stellare. Un gioco senza dubbio piacevolissimo, e duraturo, anche se non eccessivamente originale.

Val. Globale: 8



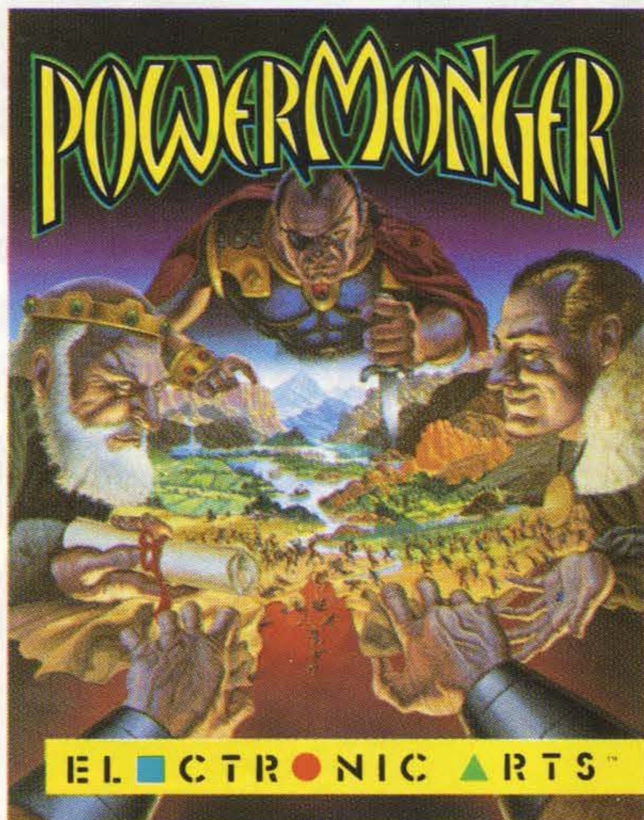






ERAVATE RIUSCITI A SCONFIGGERE GLI DÈI? ECCO DEGLI AVVERSARI CHE VI FARANNO SCENDERE IN TERRA!

Con Populous, avete sfidato gli dèi. Oggi i vostri avversari sono gli uomini: tre capi tribù violenti e senza scrupoli.





BULLFROG

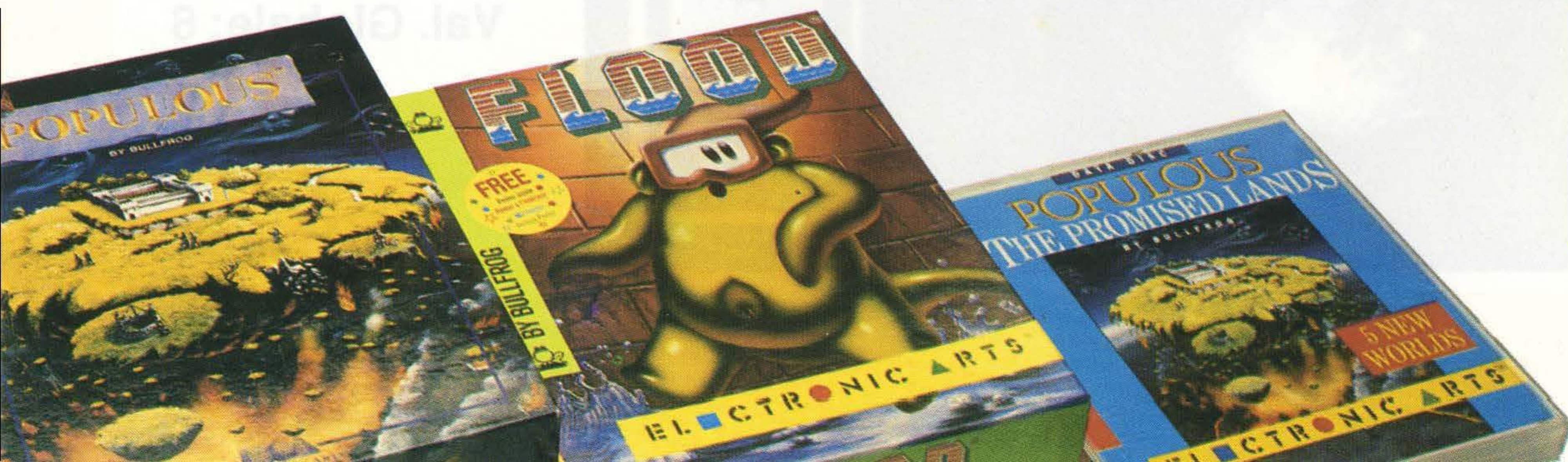
Amiga e Atari ST. disponibile da Ott. '90. IBM/PC dal 1991.

A voi la scelta: essere spietati come loro e rispondere alla forza con la forza o seguire la via dell'astuzia, cercando di affascinare e conquistare gli indigeni.

Così facendo non solo accrescerete il numero dei vostri seguaci, ma riuscirete a mantenere scorte di viveri, indispensabili per assicurarvi la fedeltà del vostro esercito.

Con la grafica eccezionale che ormai contraddistingue Bullfrog, Powermonger è un mondo vivente di montagne, foreste e fiumi, sole, nevi e piogge, dove l'immaginazione e le abilità strategiche riescono ad avere la meglio sulla forza bruta.

Powermonger vi metterà alla prova fino all'estremo, ma se vi rimangono energie per altre avventure, vi aspettano altri titoli Bullfrog.



EL



"Migliore di Populous", Peter Molyneux della Bullfrog, che ha ideato Populous.

PARADROID 90

HEWSON
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA

In versione rinnovata, modificata e potenziata fino al massimo delle prestazioni offerte dai più venduti 16 Bit, arriva la seconda versione di uno dei più intriganti videogame firmati da Andrew Barybrook (quello di Uridium, tanto per citarne il più famoso).

I giocatori più anziani ricorderanno senza dubbio Paradroid come uno dei migliori strategy/action game spaziali fin dai tempi del mitico CBM64/128; la nuova versione "anni 90", si ripropone con almeno il doppio di giocabilità in una veste grafica di altissimo livello.

Il semplice meccanismo di gioco del gioco originale, viene sviluppato in maniera incredibile sino ad acquistare connotazioni molto vicine ad una realtà RPG e ad un vero arcade adventure di tipo spaziale.

Nei panni di un agente speciale, dovremo visitare 5 differenti stazioni spaziali infestate da droidi assassini impazziti, e distruggere ovviamente tutte queste teste calde di latta.

Per far ciò dovremo utilizzare la nostra interfaccia di telecomunicazione robotica per entrare nel cervello di ognuno dei mostri meccanici, sfruttandone le potenzialità per distruggere tutti i suoi simili.

Gli automi sono organizzati in gerarchie rispetto alla forza distruttiva e alla mobilità, perciò per poter spazzar via quelli più irriducibili e pericolosi dovremo controllare un cervello elettronico di simile potenza.

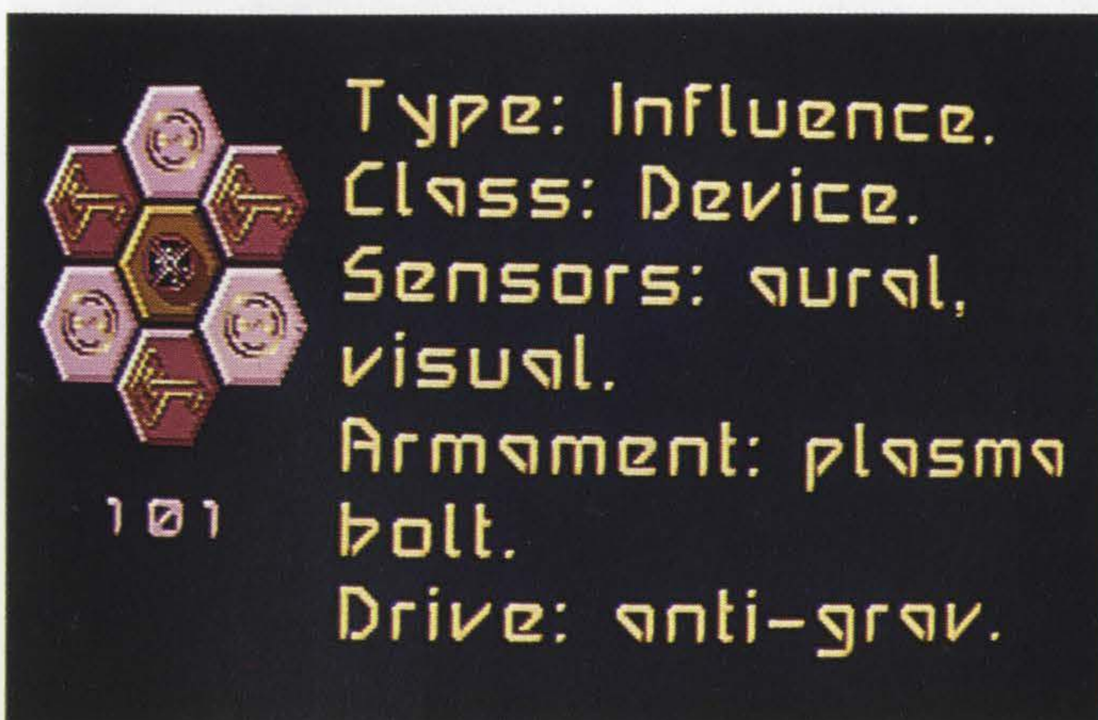
A tutto ciò si aggiunge la presenza di teletrasportatori, ascensori, porte chiuse, console e banche dati con preziose informazioni sui droidi, nonchè una vasta gamma di armi particolarmente letali di cui potremo impossessarci.

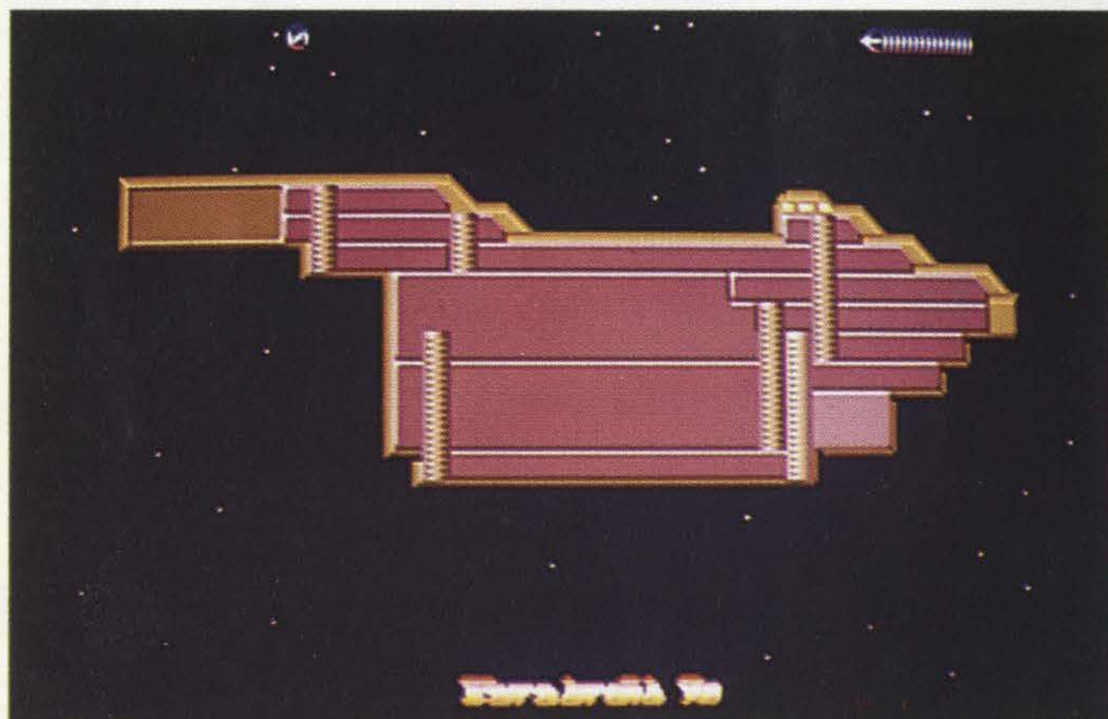
In alcuni robot infatti non è possibile penetrare attraverso la suddetta interfaccia, perciò sarà necessario studiare una tattica per aggirare l'ostacolo, munendosi degli strumenti necessari per attaccare e difendersi.

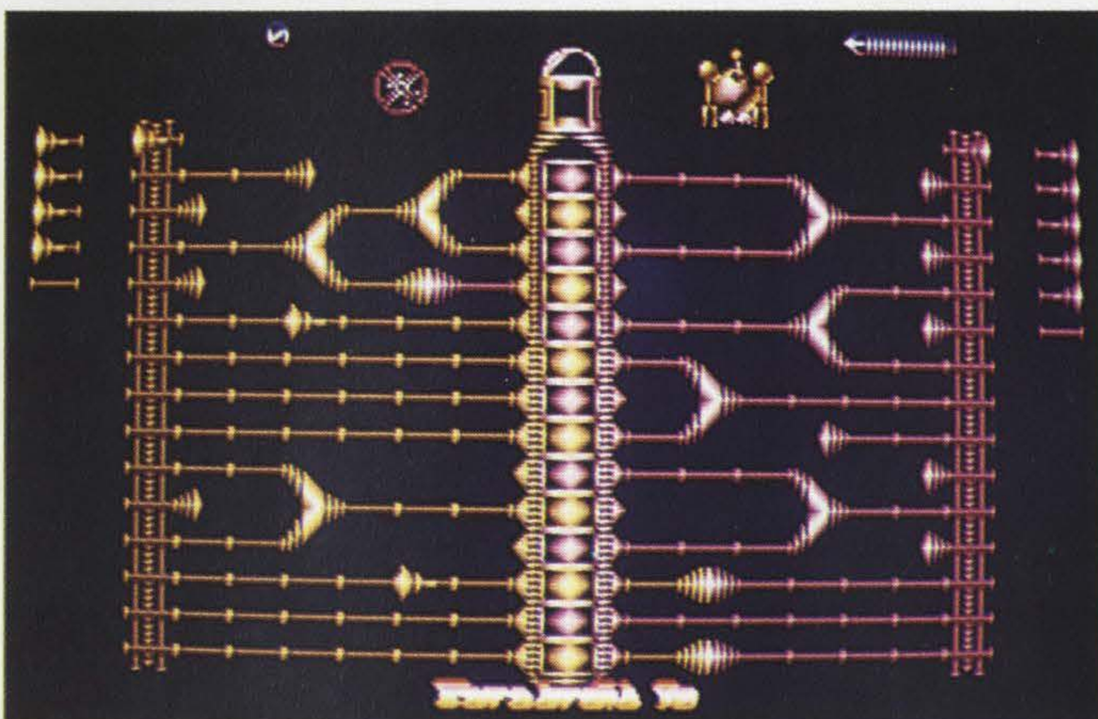
Stupenda è la realizzazione grafica del programma che si impone allo stesso livello di un vero arcade delle ultime generazioni.

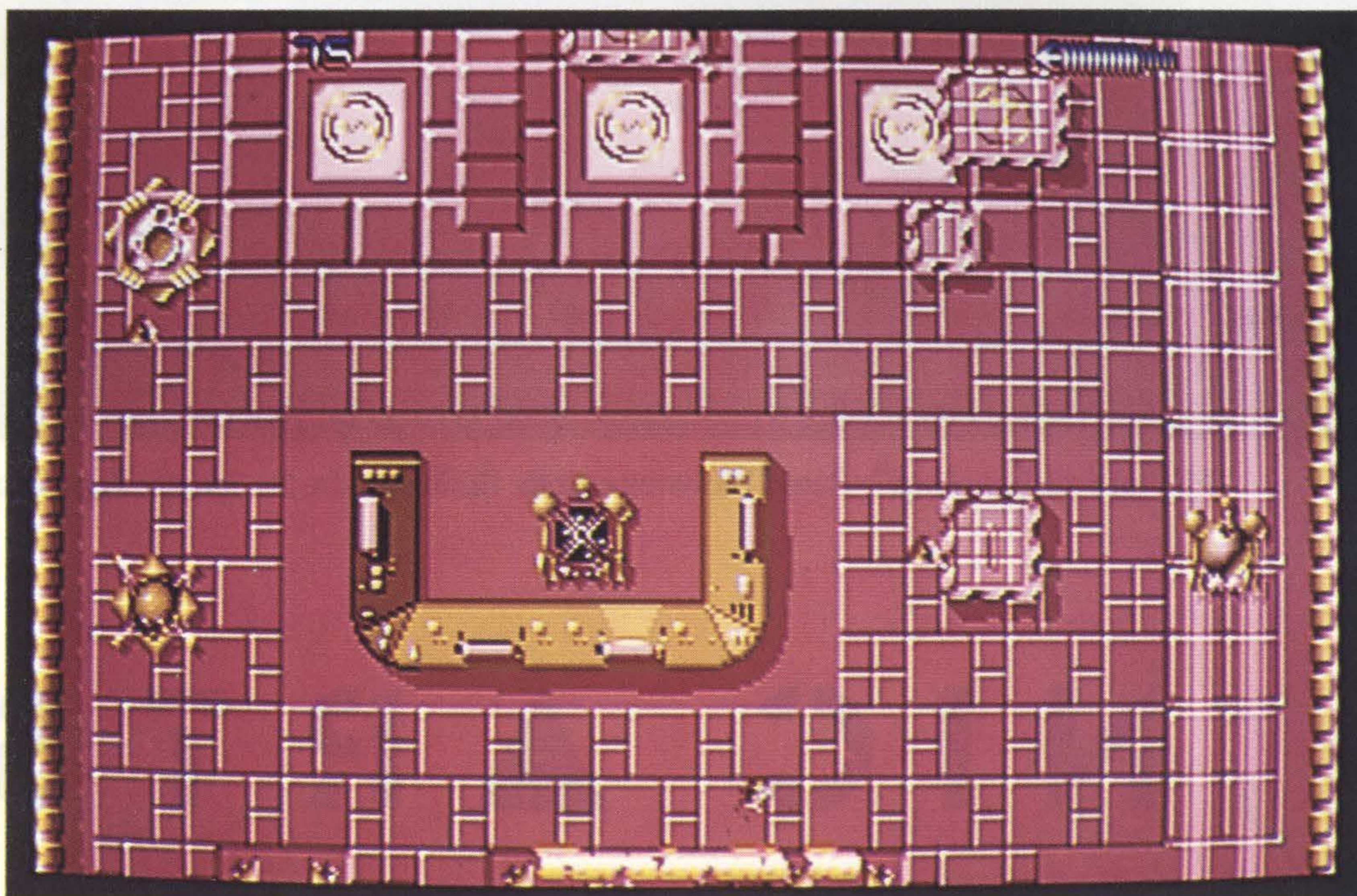
Sapiente e superbo uso delle sfumature in 3-D, dettagliata e minuziosa descrizione degli ambienti, nonchè colonna sonora di altissimo effetto e phatos fanno di Paradroid 90 una seconda pietra miliare nella storia del videogame.

Piacerà ed entusiasmerà per tanto, tanto tempo i giocatori di tutte le età.









Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!

MYSTICAL

INFOGRAMES
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST

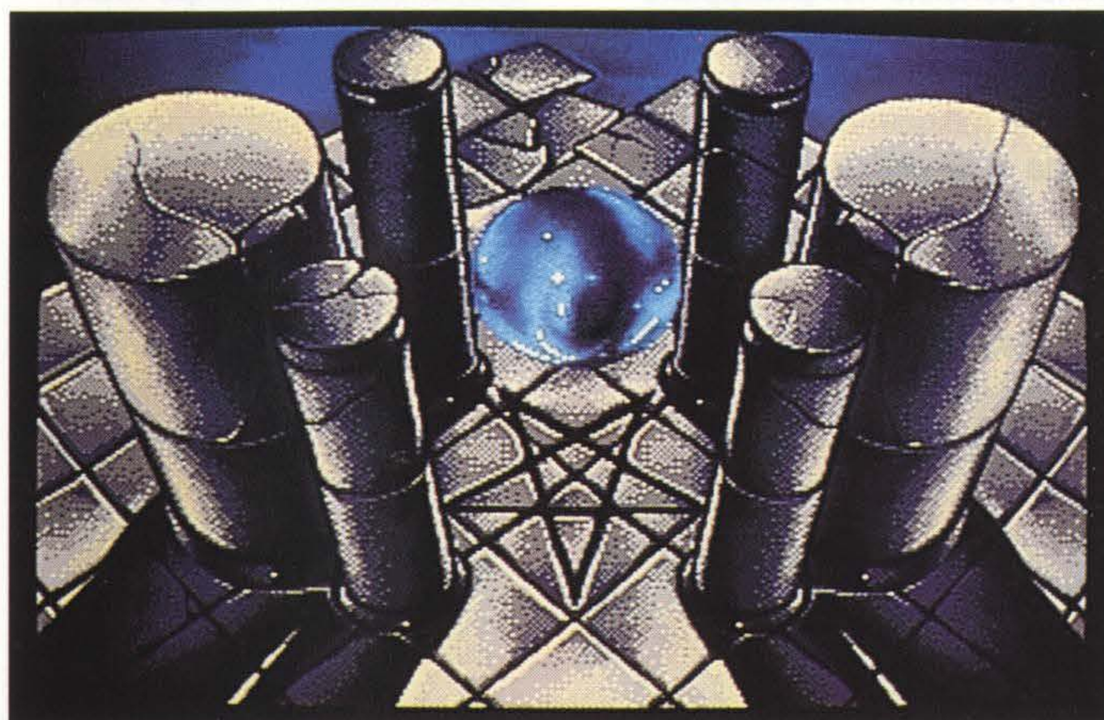
DISTRIBUITO DA C.T.O.

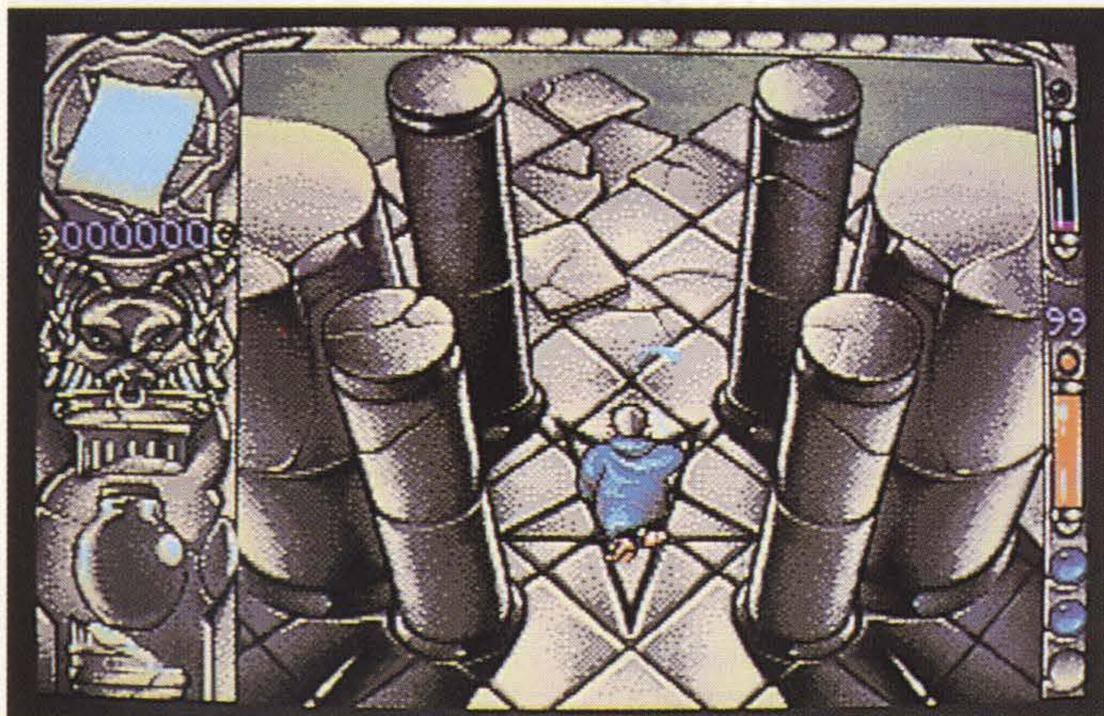
Un nuovo arcade-adventure a scorrimento verticale, abbastanza insolito a dire il vero, ci viene proposto dalla prolifica Infogrames che conclude, per il momento, la sua prima ondata autunnale di videogame. Mystical ci mette nei panni di un improbabile apprendista stregone che, proprio sul finire del suo periodo di istruzione e apprendimento, causa un brutto guaio al suo potentissimo e temuto tutore. Per sbaglio infatti il laboratorio del mago viene fatto sparire attraverso ad un portale dimensionale insieme a tutte le preziosissime fiale, beute, pergamene e raccolte di volumi stregoneschi in esso raccolte. La situazione è molto grave, qui si rischia di venir tramutati in vermiciattoli striscianti vita natural durante!

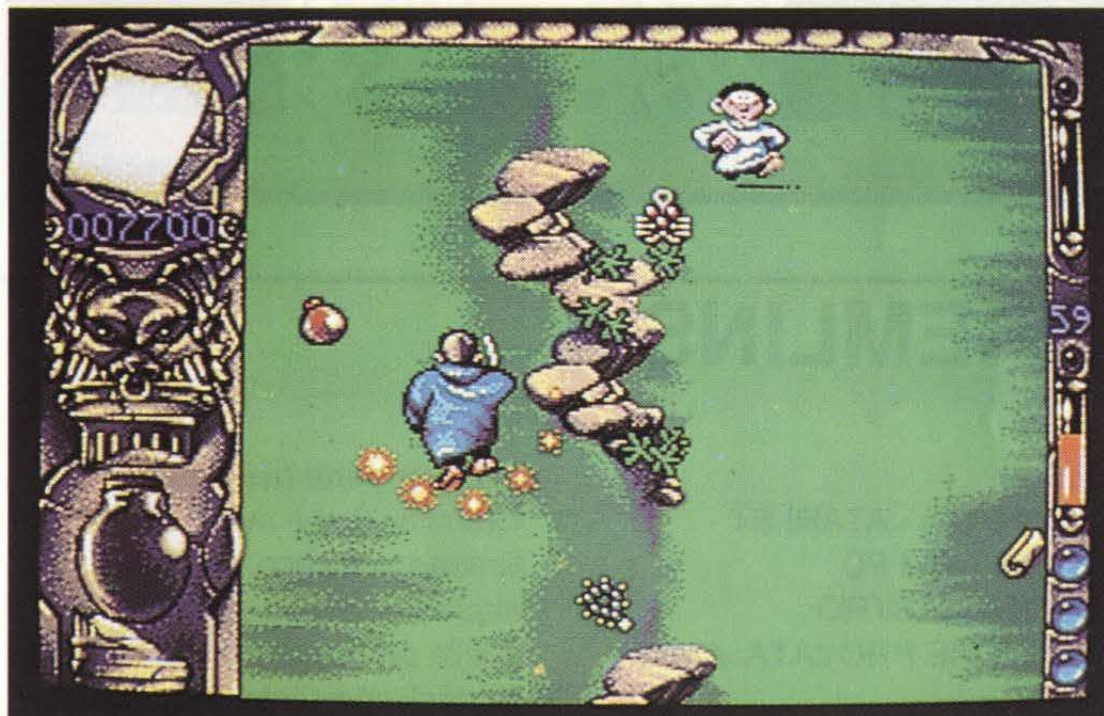
Mettiamoci dunque all'opera per rimediare ai danni combinati dal nostro alter ego in pixel, visitando numerosi universi paralleli alla ricerca di ogni tesoro perduto dello stregone. Il guaio è che, come vuole la miglior tradizione videogiocosa, in ognuno di questi mondi si trovano altrettanti divinità poco propense a restituirci i preziosi manufatti che la nostra sbadataggine ha regalato loro. Il nostro tutore, reprimendo la rabbia che lo pervade, ci accorda un'ultima chance, regalandoci una speciale pergamena magica per formulare incantesimi difensivi e protettivi.

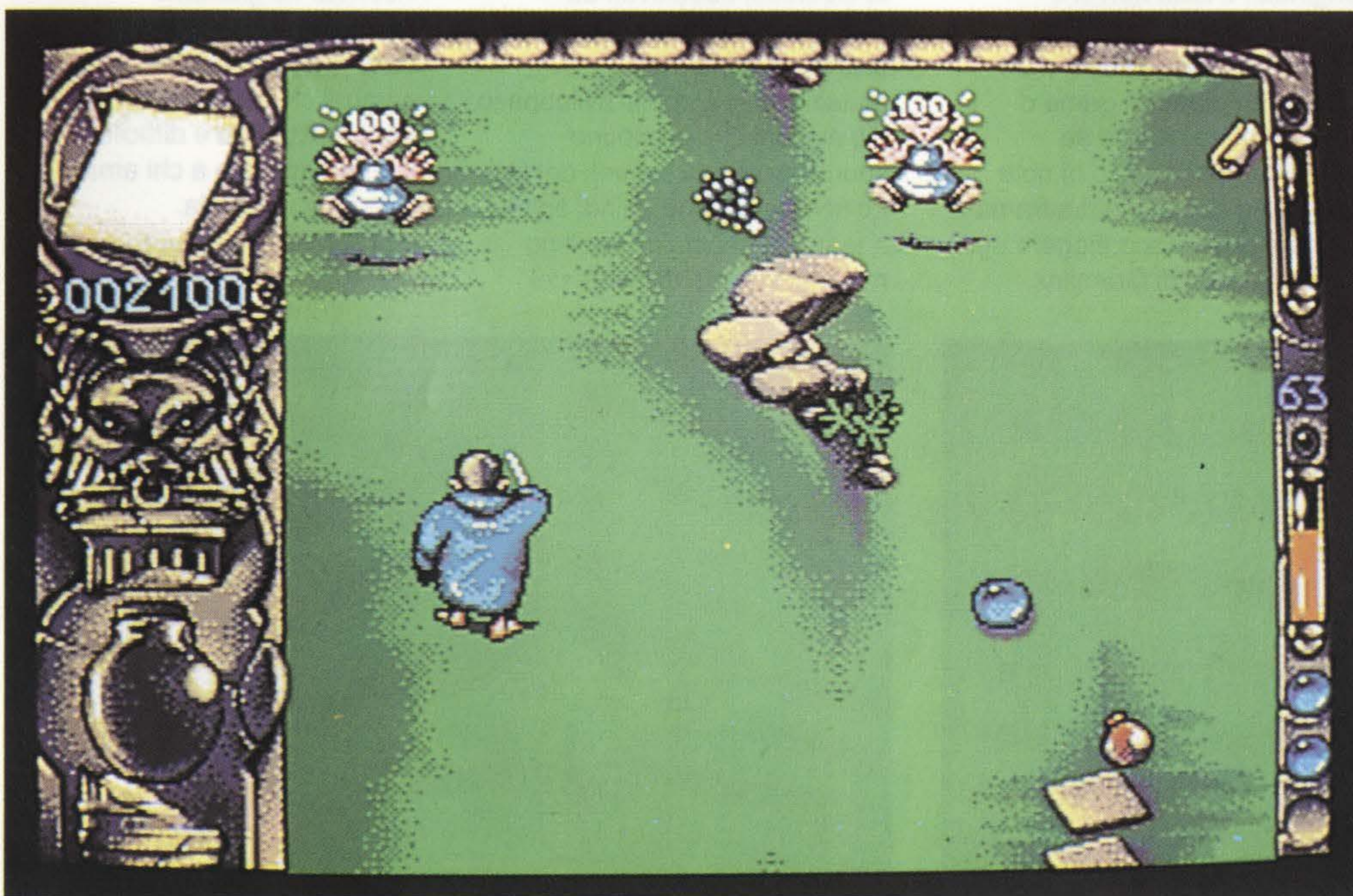
In particolare ci sono a disposizione 12 magie-pozioni e altrettante formule letali sfruttabili a guisa di armi. Il game viene ben presto sviluppato come una specie di shoot'em up fantasy che sfrutta simpatici sprite di medie dimensioni che sembrano tratti da un fumetto delle "giubbe blu" di North & South. L'azione è abbastanza frenetica anche se le animazioni, decisamente lente, contribuiscono a rendere accettabile la giocabilità.

Al termine di ogni universo da esplorare, alla ricerca dei preziosi manufatti, non mancano poi i classici mega mostri che richiedono particolare abilità e una grossa scorta di pergamene e poteri vari per essere distrutti. Graficamente parlando Mystical non ci entusiasma più di tanto, allineandosi alla stragrande maggioranza di analoghe produzioni che passano perlopiù inosservate. Il sonoro l'abbiamo già sentito in un "Topolino" targato Gremlins, quindi anche sotto quest'ottica non c'è proprio nulla di speciale in questa nuova fatica Infogrames.









Mystical è un giochetto abbastanza statico, ripetitivo e senza dubbio povero di interesse e particolare giocabilità. Nel catalogo Infogrames c'è senza dubbio di meglio!

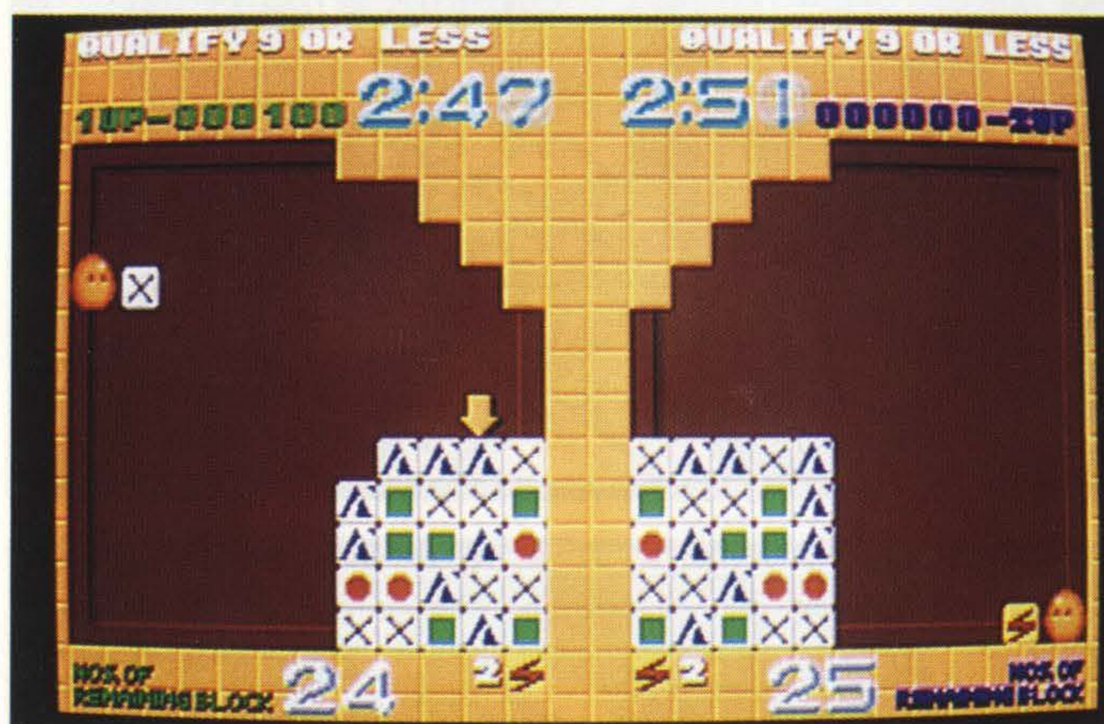
Val. Globale: 6,7

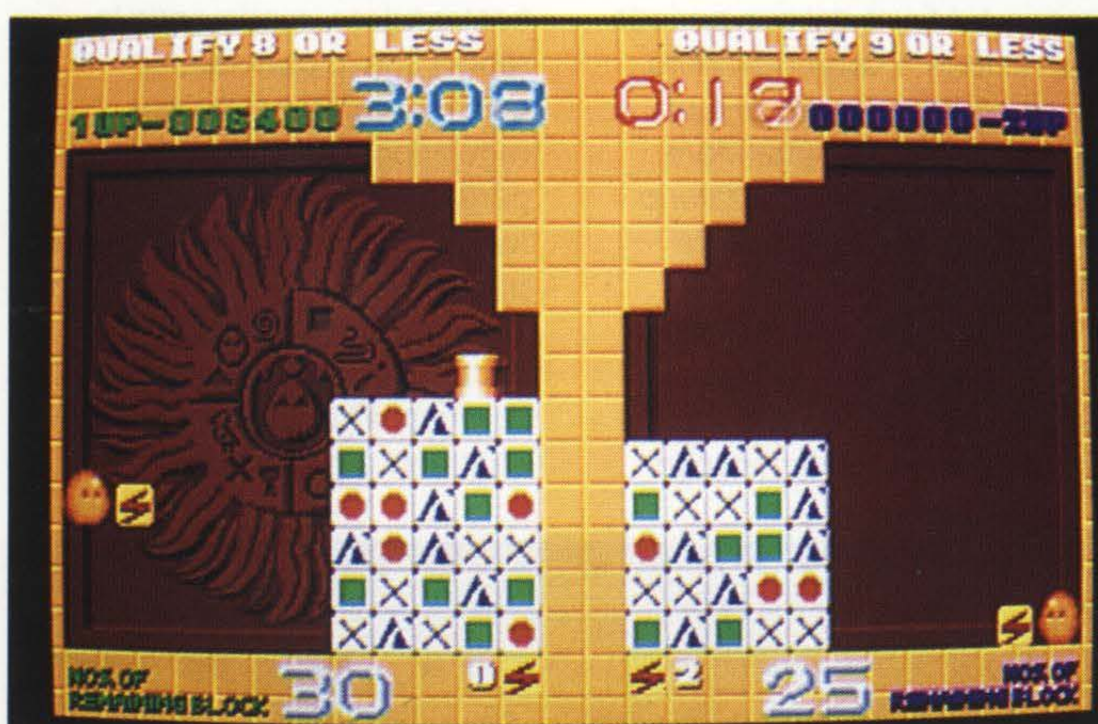
PLOTTING

OCEAN
CBM 64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST

Un'altro puzzle computerizzato, tanto per cambiare! L'obiettivo, questa volta, consiste nell'accoppiare ed eliminare una serie di quattro tipi di blocchetti quadrati, impilati casualmente in una lunga serie di differenti schermi di gioco, con ostacoli, strettorie, e ostacoli di mille tipi. Non manca una specie di blocchi bonus, altrimenti realizzati come jolly, che, assegnati in numero limitato all'inizio di ogni schermo, ci permettono di risolvere e sbloccare le situazioni più complicato ed i "No More Moves" a la Shanghai. Si gioca da soli o in due, sfidando, in tempo reale, un avversario umano o computerizzato con la classica suddivisione in contemporanea dello schermo. Non manca l'opzione per costruirci schermi a piacere, una volta terminati i cinquanta circa preconfigurati dalla Ocean. A vederlo di primo acchito sembra un giochetto da poco, ma come ogni buon rompicapo che si rispetti Plotting riesce a catturare l'attenzione di ogni giocatore dopo qualche secondo; la grafica sbarazzina e coloratissima contribuisce a rendere particolarmente piacevole ogni seduta di gioco, passata a riorganizzare ed eliminare attentamente ogni blocchetto multicolore. Plotting è paragonabile ad una versione dinamica e bidimensionale del già celebratissimo Block Out, anche se non arriva certo a proporre nemmeno la metà della incredibile complessità del best seller Rainbow Arts. Un classico giochetto da conservare con cura, nonchè giocare e rigiocare per molti mesi (se non anni!) a venire.

Val Globale: 8





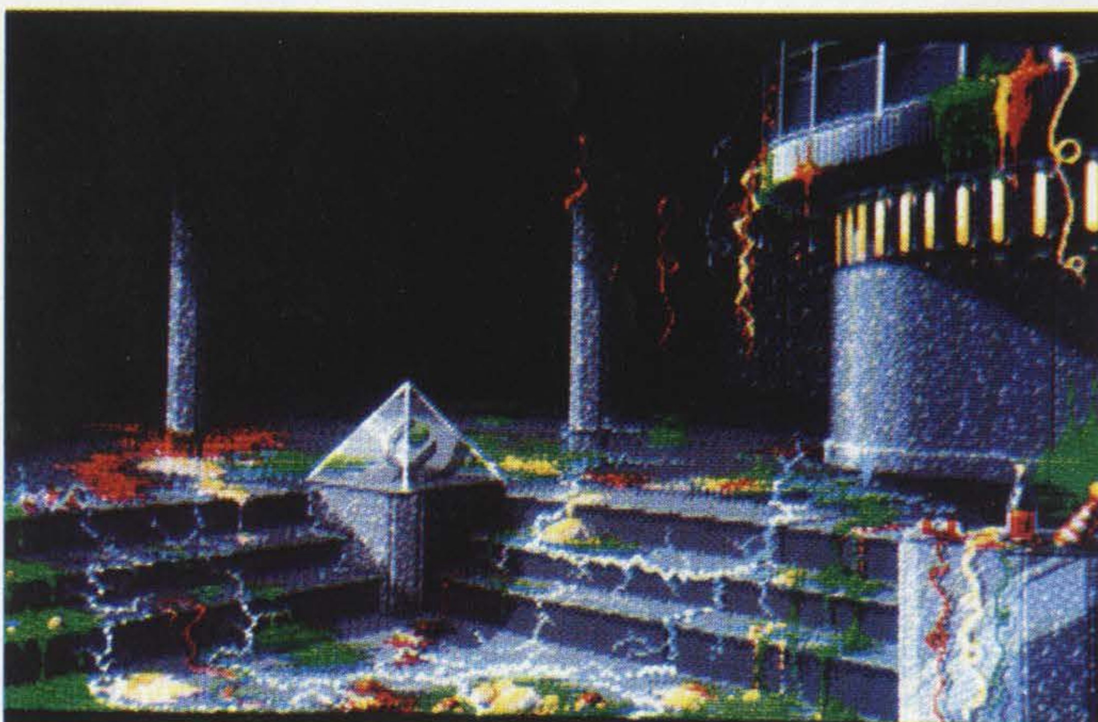
GREMLINS 2

ELITE
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA

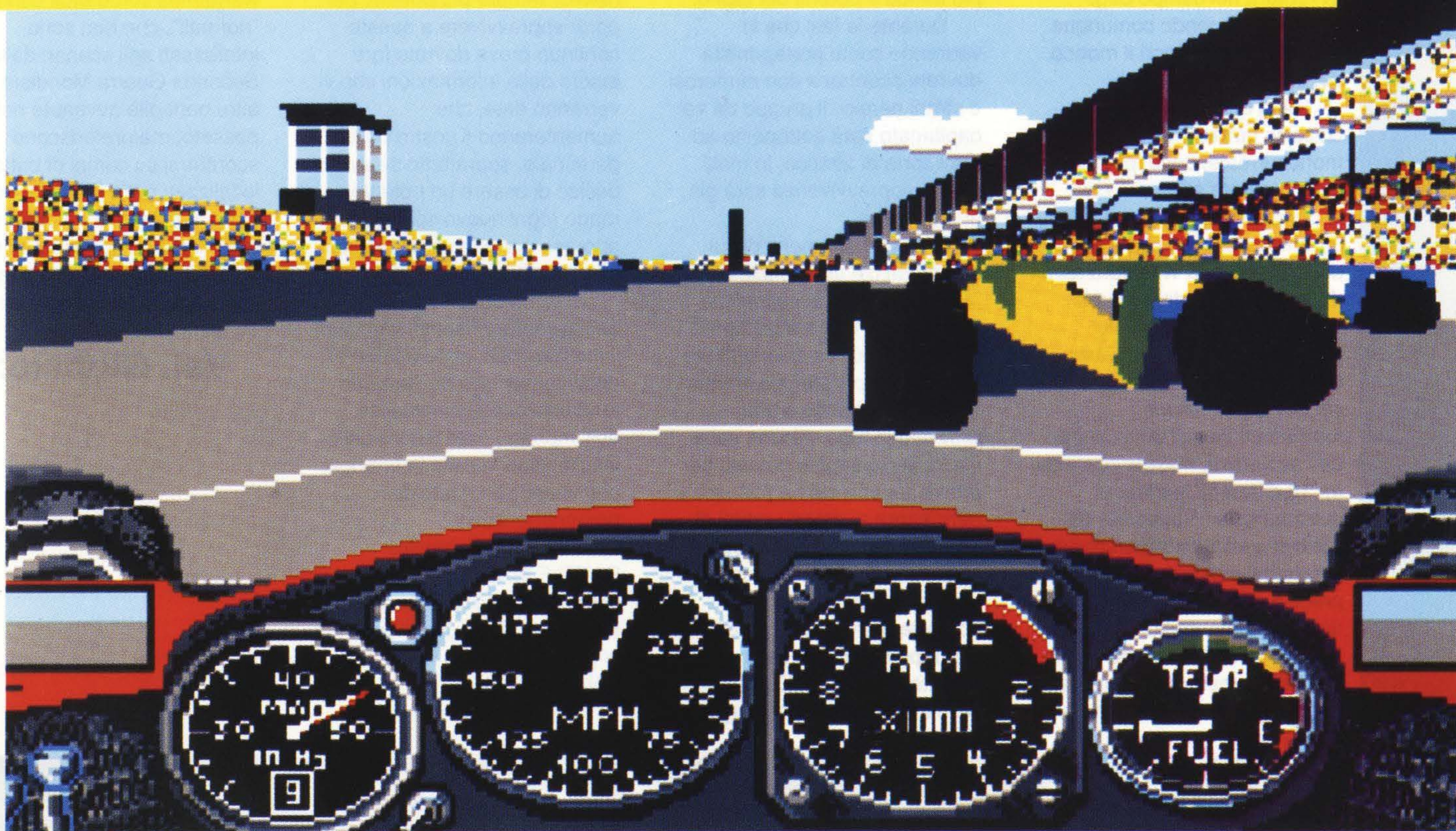
Il secondo episodio della mini saga di mostri paciocconi, nata dalla fervida fantasia dell'onnipresente Spielberg, non ha riscosso il successo prospettato dai "cinematografari" di Hollywood. Come è già accaduto per la maggior parte dei sequel, Gremlins 2 si è rivelato un filmetto semplice, semplice, alquanto scialbo e privo di quella particolare originalità che ha contraddistinto l'episodio originale. L'Elite non si è comunque fatta scappare la possibilità di convertire in un ennesimo platform game di ottima fattura, anche se particolarmente privo di note originali e strepitose. La trama è sempre quella: sconfiggere una seconda orda di Gremlins assetati di sangue, trasformatisi in mostri dopo esser stati erroneamente nutriti e bagnati dopo la mezzanotte. Protagonisiti della vicenda sono i classici "bimbetti" supereroi a la Goonies, coadiuvati da Gizmo, unico, tenero Gremlins scampato alla orribile mutazione. Il gioco si sviluppa in più sezioni che prendono spunto dalle fasi salienti del film. Lo schermo viene quindi adibito a teatro di scontri in scrolling multidirezionale fra forze del bene e mostri di un'altra dimensione, offrendo la possibilità di esplorazione, combattimento e raccolta dei soliti oggetti chiave, indispensabili per terminare la vicenda. La grafica e l'accompagnamento sonoro sono di buona qualità, ma il game è chiaramente un po' troppo cattivello e difficile. Consigliato solo a chi ama i Gremlins alla follia.

Val. Globale: 6,7





POTRAI OSSERVARE LA TUA ABILITÀ DA 6 ANGOLAZIONI DIVERSE SULLA FAMOSA PISTA DI INDIANAPOLIS

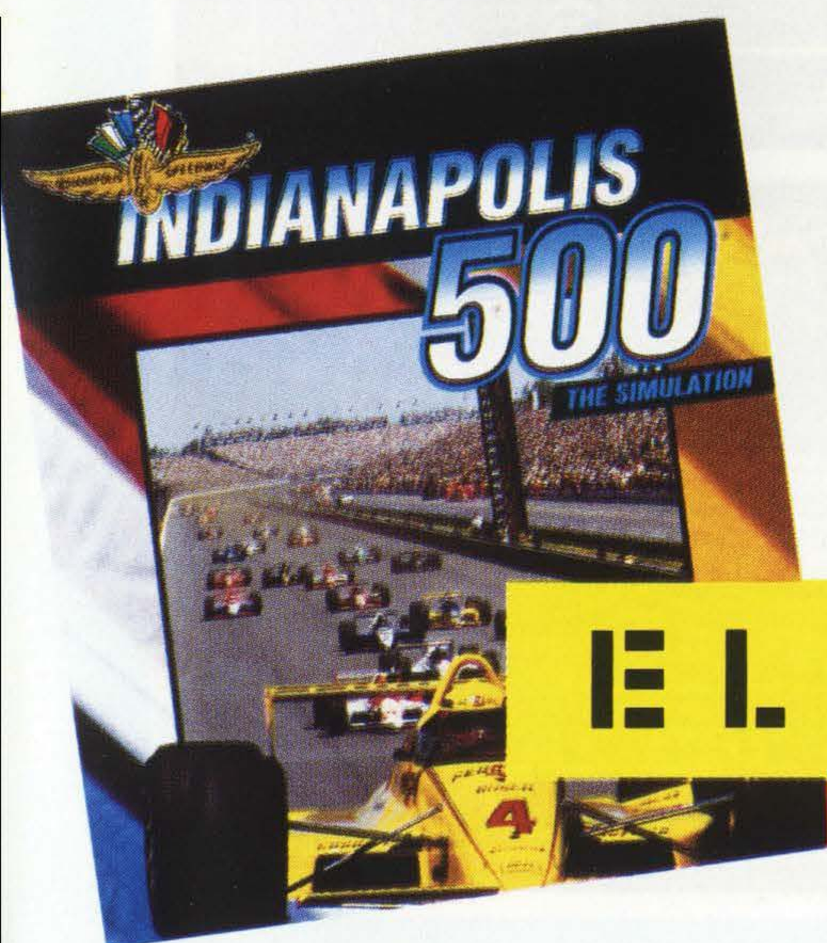


Indianapolis 500® è indubbiamente il gioco da corsa tridimensionale più veloce e spettacolare attualmente reperibile sul mercato.

Indianapolis 500® é un gioco da acquistare al volo; metá simulazione, metá arcade; una miscela vincente resa terribilmente esplosiva dalla ECA. VG&CW, *"VG&CW YEP!"*

Scegli tra una Penske Chevrolet, una March Cosworth o una Lola Buick, ognuna dotata di un cruscotto e specifiche del motore esclusive, consone al tuo livello di bravura. Oppure crea il tuo modello personale per affrontare l'esatta replica del circuito automobilistico di Indianapolis a velocità che sfiorano i 400 chilometri orari.

Poi rivivi i tuoi inevitabili errori alla moviola, ripresi da sei spettacolari prospettive.



Disponibile per:
AMIGA - PC

ELECTRONIC ARTS™

C.T.O.  40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

BATTLE MASTER

PSS
AMIGA
PREZZO: L.59.000

La PSS dopo averci stupiti con degli war games dalla grafica mozzafiato (e dalla giocabilità quasi nulla) come AUSTERLIZ e WATERLOO, con BATTLE MASTER si avventura nel campo degli RPG, mantenendo comunque un saldo legame con il mondo dei giochi di guerra.

BATTLE MASTER è il classico fantasy: vi trovate in un mondo irreale, dove, per prima cosa, dovrete scegliere chi impersonare fra: un essere un umano, una orca o un elfo; dopo di che non vi resterà altro da fare che decidere il ruolo, volete essere un potente guerriero, un mago, un abile commerciante??? toccherà a voi questa decisione fondamentale per lo svolgersi dell'avventura. Potrete scegliere fra 16 differenti leaders di quattro razze. A seconda del ruolo che vorrete impersonare avrete delle caratteristiche ben precise, che vi agevoleranno in determinate occasioni.

La storia che prende corpo davanti ai vostri occhi è la solita di un RPG: il vostro mondo è stato invaso dalle forze del male, dovrete sudare le classiche sette camicie per riportare la pace ed il benessere al popolo ed ottenere il plauso del re. La riuscita dell'impresa vi procurerà: titoli, onorari e ricchezze, oltre ad un vasto possedimento terriero. Potrete così diventare uno degli uomini più temuti e potenti del regno.

Durante le fasi che vi vedranno come protagonista dovrete scontrarvi con numerosi e strani nemici, il gruppo da voi capitanato sarà sottoposto ad ogni sorta di attacco, in molti casi la sopravvivenza sarà già un successo.

Fra i vari strumenti di cui disponete c'è una specie di bussola/radar che segnala la vicinanza (e la localizzazione) dei nemici. Informazione molto utile per preparare una idonea strategia d'attacco o una provvisoria fuga. Alcune volte risulterà più saggio ritirarsi, per preparare con calma l'attacco e permettere ai propri uomini di riposarsi e riaversi dagli scontri appena sostenuti. Con un comportamento accorto ridurrete al minimo le perdite ed il gruppo che capitanate diventerà sempre più potente, permettendovi di avere ragione dei nemici in un tempo abbastanza breve e senza eccessive difficoltà. Durante il game potrete arruolare nuove truppe, intraprendere negoziati, commerciare e logicamente combattere.

Dovrete esplorare: territori, castelli, dungeons, foreste e luoghi incantati. Incontrerete nemici sempre più potenti, per poter sopravvivere a queste continue prove dovrete fare tesoro delle informazioni che vi verranno date, che aumenteranno il vostro potere personale, soprattutto se avrete deciso di essere un potente mago (ogni nuovo sortilegio appreso potrà essere la logica sconfitta dei nemici).

Con il procedere dell'avventura esplorerete tutto il mondo conosciuto e troverete degli oggetti che risulteranno fondamentali per la riuscita dell'impresa. Fate tesoro delle informazioni e delle indicazioni che vi verranno date da personaggi amici.

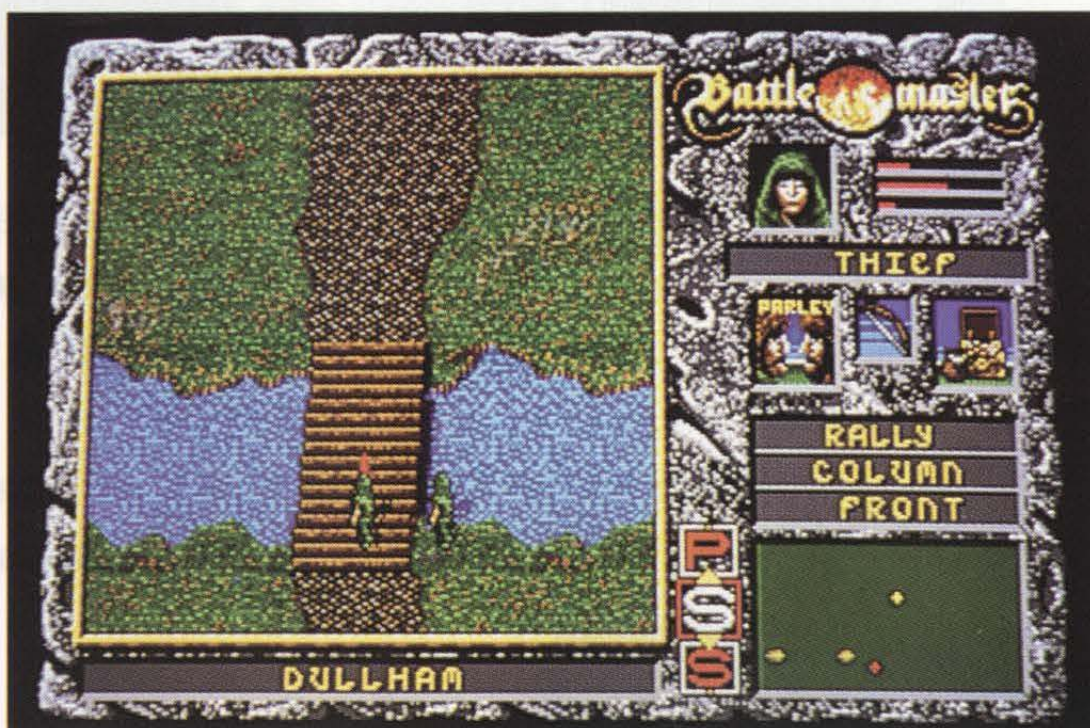
Come avrete capito, BATTLE MASTER non è un semplice gioco di ruolo, ma un fantasy strategy game: ovvero la perfetta fusione fa RPG e wargames.

La grafica è degna di un arcade, la giocabilità è elevata: in pratica tutte le azioni si risolvono con il solo ausilio del mouse, cosa questa che rende BATTLE MASTER semplice da gestire, un gioco che si rivolge anche ad un pubblico di non esperti.

Un game fatto per quei giocatori che non amano gli wargames combattuti con armi "normali", che non sono interessati agli scenari della Seconda Guerra Mondiale o di altre battaglie avvenute nel passato, ma preferiscono scontrarsi su campi di battaglia localizzati nella fantasia, dove il sangue è "probabilmente" meno rosso ed il combattimento meno cruente, in fin dei conti basta svegliarsi per fare ritornare tutto come prima!!!!!!!!!!!!

Val. Globale: 8









SILENT SERVICE II

MICROPROSE
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: L. 79.000

Era il lontano 1985, quando la Microprose vinse il premio "Simulation of the Year", con una fantasmagorica simulazione di guerra sottomarina. Un programma che segnò a ferro e fuoco le carni di quei "poveri disgraziati" amanti delle simulazioni e degli war games. Ed era solo l'inizio.... La produzione Microprose da allora avrebbe conosciuto solo successi (oltre a qualche piccola cantonata, ma questo è meglio non dirlo a nessuno) e le mogli o le amanti degli appassionati della guerra simulata avrebbero iniziato a conoscere notti insonni e solitarie!!!! Donne, mogli, amanti, destatevi e marciate sulla Microprose!!!

Ma nel frattempo noi, "poveri e derelitti", amanti dei prodotti Microprose, gustiamoci in santa pace questa nuova release di SILENT SERVICE che ha poco da spartire con la vecchia.

E' cambiata l'interfaccia video ed è aumentato il numero delle schermate e delle animazioni, unica cosa rimasta inalterata l'ambientazione dei combattimenti ed il luogo.

Le schermate che si susseguono sul video contengono tutte le informazioni necessarie per conoscere la posizione della nave, lo stato dei danni e l'attuale stadio di navigazione. In pratica tutti i tasti "funzione" attivano una videata differente: sempre schermate, rigorosamente, a 256 colori. Gli strumenti che potete consultare sono i soliti di un sottomarino di quell'epoca, armato con i classici siluri Mark 14: si va dalla bussola all'indicatore della velocità, a quello della profondità, allo stato di carica delle batterie ed a tutti quegli altri indicatori che già avete visto su un sottomarino della classe GATO che operava nella marina statunitense agli inizi degli anni quaranta, nel mar del Giappone.

Se possedete una VGA, potrete toccare con mano dove può arrivare l'abilità di una equipe di programmatori che sanno il fatto loro: le soluzioni grafiche utilizzate sono degne del miglior arcade, se il vostro computer è un 286 o un 386 munito di disco fisso la velocità delle azioni e la linearità dello scroll vi faranno rimanere a bocca aperta; la differenza fra la simulazione e la realtà sta diminuendo a vista d'occhio, siamo quasi alla perfezione. Ciò non toglie che SILENT SERVICE II funziona anche con schede grafiche meno blasonate come l'EGA, la CGA (non sprecate i soldi per comprare un sì bel programma) e la Tandy 16 colori. Il game sfrutta anche le qualità sonore della Ad-Lib e della Roland. Oltre alla colonna sonora sono contenute delle frasi digitalizzate, ad ogni comando che impartite un vostro subalterno vi comunicherà a voce di avere recepito l'ordine e che lo sta eseguendo.

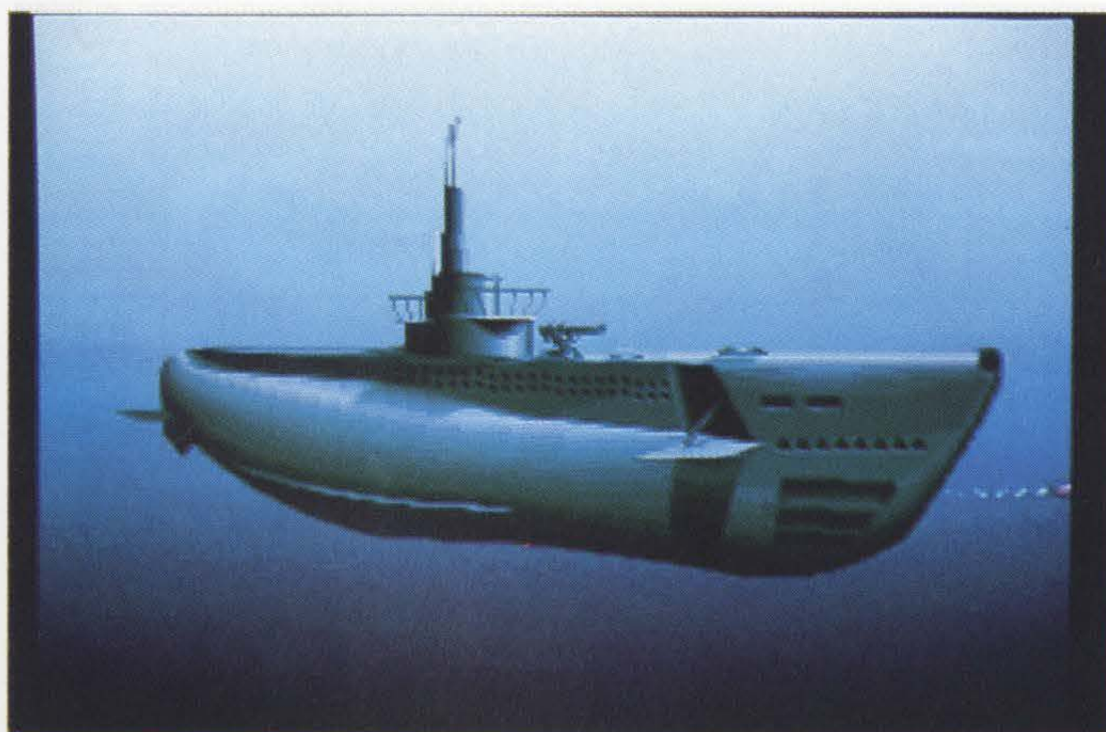
Le animazioni che fanno da contorno al gioco sono parecchie e contribuiscono a rendere ancor più reale la simulazione, ad esempio: quando lanciate un siluro lo vedete veramente uscire dallo scafo del sottomarino, lo stesso dicasi per quando colpite una nave nemica e così via per tutte le operazioni che si susseguono con il progredire dell'azione.

SILENT SERVICE II per il momento esiste nella sola versione per MS DOS, ci dispiace per gli altri utenti di computer a 16 bit dalle qualità strettamente ludiche (leggi Amiga ed Atari), ma che ci volete fare la Microprose ha sempre privilegiato il mondo IBM, dai tempi del mitico F-19 che i possessori di una Amiga hanno la fortuna di poter vedere sulle loro "povere carcasse" da poco meno di un mese. Non voletecene, ciò che ci muove a parlare in questa maniera, è solo l'invidia per la vasta biblioteca di giochi e giochini che accompagna da sempre i possessori di una Amiga o di un Atari.

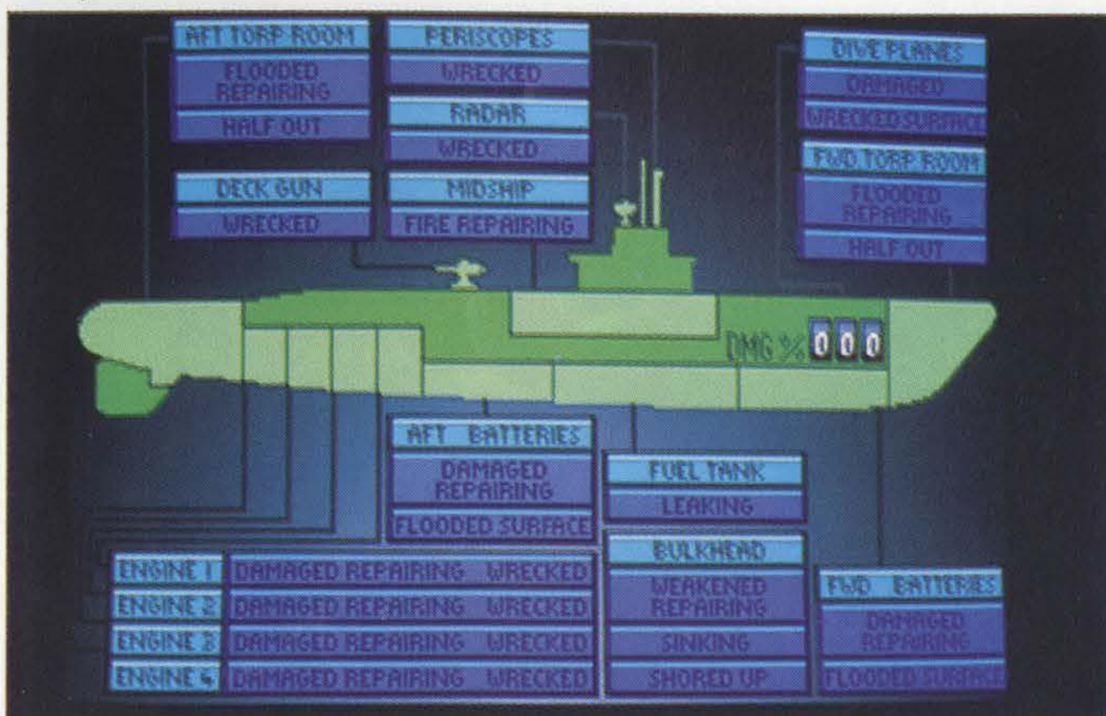
Ora non ci resta altro da fare che immergerci in questo nuovo sottomarino della Microprose (dive... dive... dive!!!!) che sicuramente segnerà un'altra pietra miliare nella storia della simulazione e porterà nuovi premi e riconoscimenti a questa fantastica casa di software.

Val. Globale: 9

VG&CW
YEP!









ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK

ACCOLADE
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Dopo alcune controversie e numerose posticipazioni, dovute a problemi di traduzione e copyright, ecco finalmente in anteprima esclusiva l'adventure ispirata alle vicende della più prorompente e fascinosa fattucchiera del creato, alias Elvira. Le premesse stabilite da programmatori, disegnatori e, non per ultima, dalla notevole campagna pubblicitaria relativa al prodotto, sono state rispettate e sfociano in una avventura tanto epica e divertente almeno quanto la saga di Dungeon Master, di Bard's Tale e di Ultima. Calcolando a spanne la durata del gioco fino alla fine, si arriva ad un centinaio di ore passate a risolvere puzzle e superare ostacoli vari, sparsi in circa 800 locazioni di gioco su sei dischi di programma (questa è la versione che ci ha sottoposto la Accolade in questo momento). La trama del gioco è presto detta; nel castello in cui Elvira si è appena insediata si è aperto un magico portale attraverso il quale la legione degli inferi della malvagia strega Emelda si prepara ad invadere il mondo. Emelda ha incaricato i suoi mostruosi sgherri di ritrovarle la magica pergamena degli incantesimi spirituali, in grado di conferirle immensi poteri da scatenare contro il genere umano. La nostra fattucchiera "bonazza" necessita allora del nostro aiuto per impossessarsi della pergamena, metterla al sicuro e sconfiggere Emelda. Il prezioso manufatto è nascosto in un forziere con sei serrature, da qualche parte nelle catacombe o nei sotterranei del castello. Dovremo allora ritrovare prima di tutto le sei chiavi, quindi localizzare lo scrigno e cuccarci la pergamena, guardandoci ovviamente dai mostri di Emelda. Assetati del nostro sangue questi ultimi si proporranno in 100 fogge e specie diverse, richiedendo particolare abilità, coraggio e conoscenza delle vere arti magiche ed incantesimi capaci di distruggerli. Rimanendo nell'ordine delle centinaia abbiamo oltre 300 oggetti da recuperare, conoscere ed utilizzare (pozioni, erbe, armi, libri di magia, pergamene, ecc.), disseminati un po' ovunque nel castello, nei sotterranei, nelle catacombe, nelle sale di Elvira e persino nell'immancabile labirinto nei giardini del maniero. Nulla è stato perciò lasciato al caso, al fine di produrre qualcosa di realmente strepitoso; non vi verrà nemmeno il crampo dello scrittore perchè l'adventure viene gestita dall'inizio alla fine con una serie esclusiva di icone. La realizzazione grafica è di superba fattura, con migliaia di dettagli, grafica tri-di e accattivanti animazioni, prima fra tutte quella del seno e delle labbra di Elvira che si agitano lascivamente durante il sonno!

Elvira Mistress Of The Dark è l'avventura delle avventure, curata fin nei minimi dettagli per stregare, divertire e far impazzire... persino il nostro "povero" Mirko! Semplicemente favolosa!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!











LES MANLEY IN: SEARCH FOR THE KING

ACCOLADE
IBM PC
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Les Manley è un perdente, un tipico "Fantozzi" che si occupa di riavvolgere a mano i videotape (per risparmiare l'energia elettrica) della più infima e sgangherata rete televisiva di New York e sognare, notte dopo notte, le prosperose curve di Stella, l'irraggiungibile segretaria del suo boss. Les perciò è molto simile all'altrettanto anonimo e grigio personaggio di Altered Destiny, sempre targato Accolade, e persino all'arcinoto Larry Laffer dalla Leisure Suit.

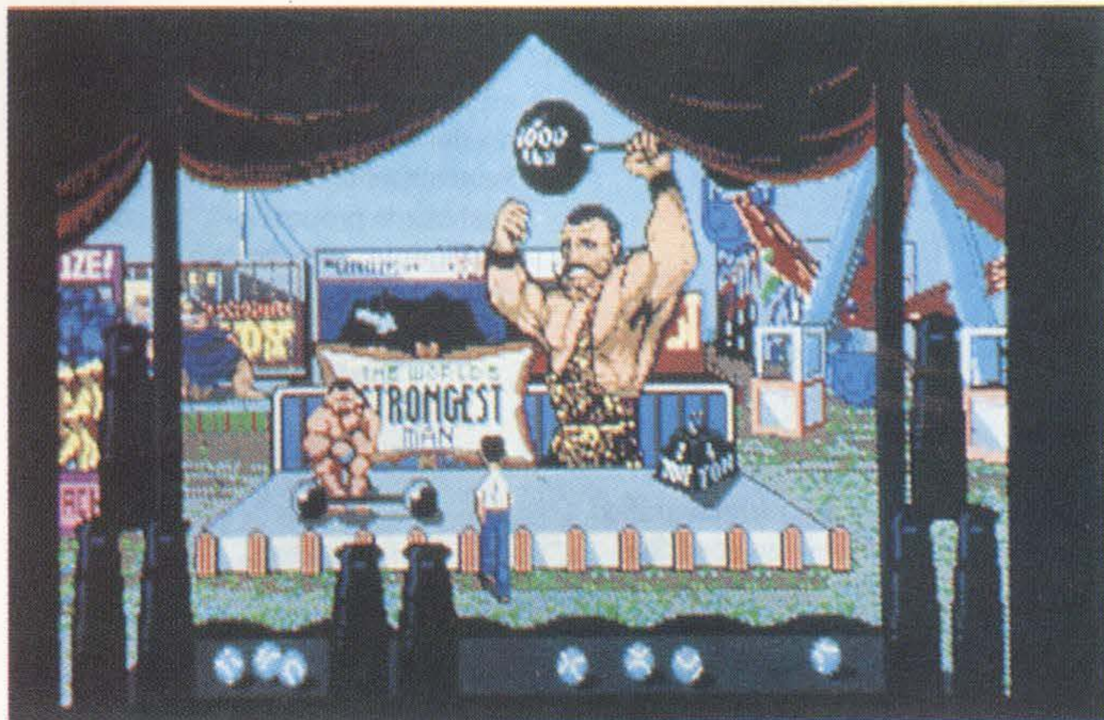
Ecco però, come per magia, che avviene il "risveglio" da un tipo di esistenza alquanto piatta e scialba in un universo di brivido, emozione, intrigo ed avventura, dove il nostro "eroe al contrario" potrà finalmente farsi valere. L'occasione per cambiar vita si offre, questa volta, sotto le mentite spoglie di un mega-concorso, indetto dal network televisivo dove lavora Les al fine di aumentare il modestissimo indice di ascolto. Si tratta allora di mettersi sulle tracce di una misteriosa rock star per scoprirne l'identità ed il luogo di residenza. Non è un compito facile, ma la ricompensa è quantomai allettante: un milione di dollari più, nel caso di Les, fama, fortuna e, soprattutto, l'amore dell'avvenente Stella! Ecco allora che l'affannosa ricerca di Les si tramuta in un ottimo pretesto per sviluppare situazioni sbarazzine, insolite ed imprevedibili proprio come accadeva nei Leisure Suit Larry targati Sierra. A differenza di questo mitico filone della software house californiana, in Search For The King non si trascende mai in gratuite volgarità, mantenendo un livello di "realismo" tanto divertente quanto avvicinabile dai giocatori di tutte le età. Si tratta, in poche parole, di vivere la vita di una "fan" scavezzacollo che mira a qualcosa di più di un semplice autografo o di un pezzo di camicia da scena indossata dal mitico The King.

Giorno dopo giorno, ora dopo ora, Les dovrà infatti intraprendere una capillare investigazione al fine di raccogliere tutti gli indizi sul "Re del Rock" e smascherarlo definitvamente. Ci si sposterà allora da New York a Las Vegas, da uno studio televisivo ad una villa di Beverly Hills e da un circo equestre agli assolati lidi di Long Beach. Il tutto viene sviluppato come una specie di arcade adventure di nuovissimo stampo, avvalendosi di una suberba rappresentazione grafica. Scritto da Cartwright Berlyn e Bob Smith (manager della Software Tool Development e amicissimo del nostro capo redattore), autori del nuovissimo linguaggio di programmazione adventure Accolade, questo programma sfrutta un parser notevolmente superiore a quelli attualmente utilizzati per altri, analoghi giochi. Fate perciò conto di aver tra le mani la miglior adventure Sierra con più grafica (tecnologia Bit-Map compresa), più animazioni, più locazioni, più puzzle e molte, anzi, moltissime colonne sonore. Se l'idea vi sollazza non esitate oltre: Les Manley vi aspetta nel suo Search For The King per regalarvi ore ed ore di sano e spensierato divertimento!

Val. Globale:9

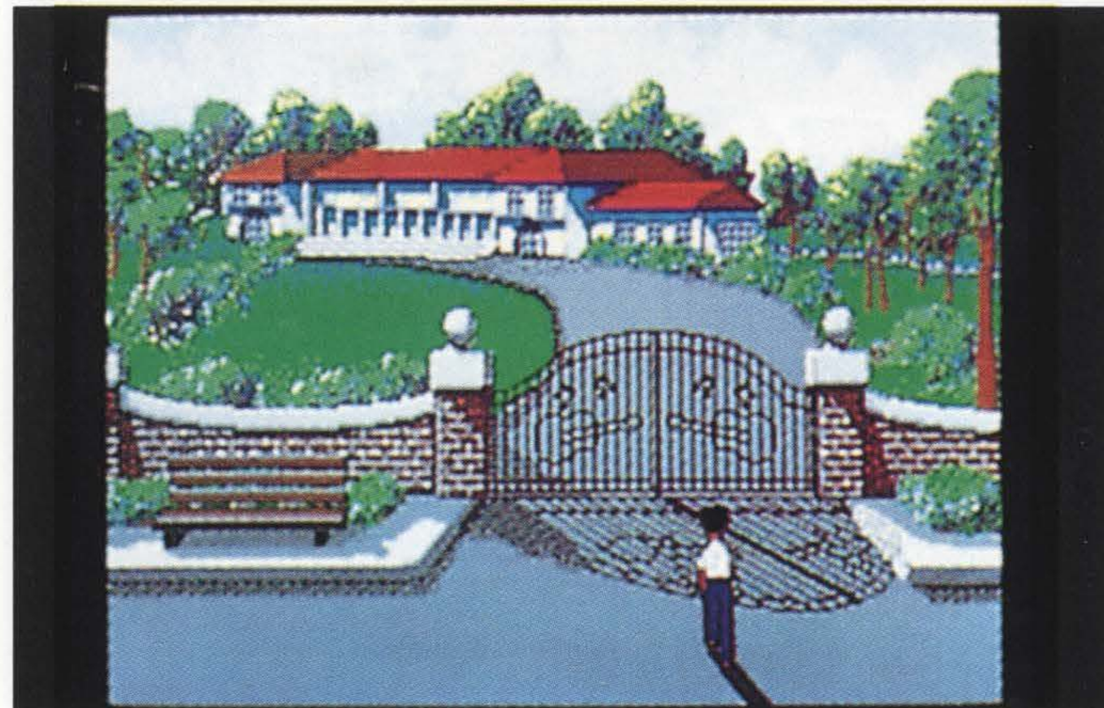
VG&CW YEP!











BAR GAMES

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: AMIGA

DISTRIBUITO DA C.T.O.

Tanto tempo fa uscì per il PC una compilation di passatempi da bar (anglosassone s'intende!) per IBM PC: oggi, alquanto inaspettatamente, Bar Games viene proposto anche in versione Amiga, con una incrementata giocabilità che sfrutta, chiaramente, la presenza di un vero joystick sostituito, nella maggior parte dei casi, ai comandi da tastiera. Sei "discipline" da bar dello sport ci vengono offerte nella rutilante cornice della grafica Amiga, con tanto di ottima colonna sonora ed effetti speciali. Bar Games è un classico passatempo, poliedrico ed in grado di piacere a tutti, paragonabile probabilmente all'analogo Book Of Games targato Sierra. Si può giocare d'azzardo, sfidare qualche prosperosa avventrice di questo magico ritrovo in pixel. Si gioca a dadi, a chi beve più birra, ecc., ecc., nella migliore tadizione del cocktail lounge all'americana. Duraturo e simpatico.

Val. Globale: 7,9

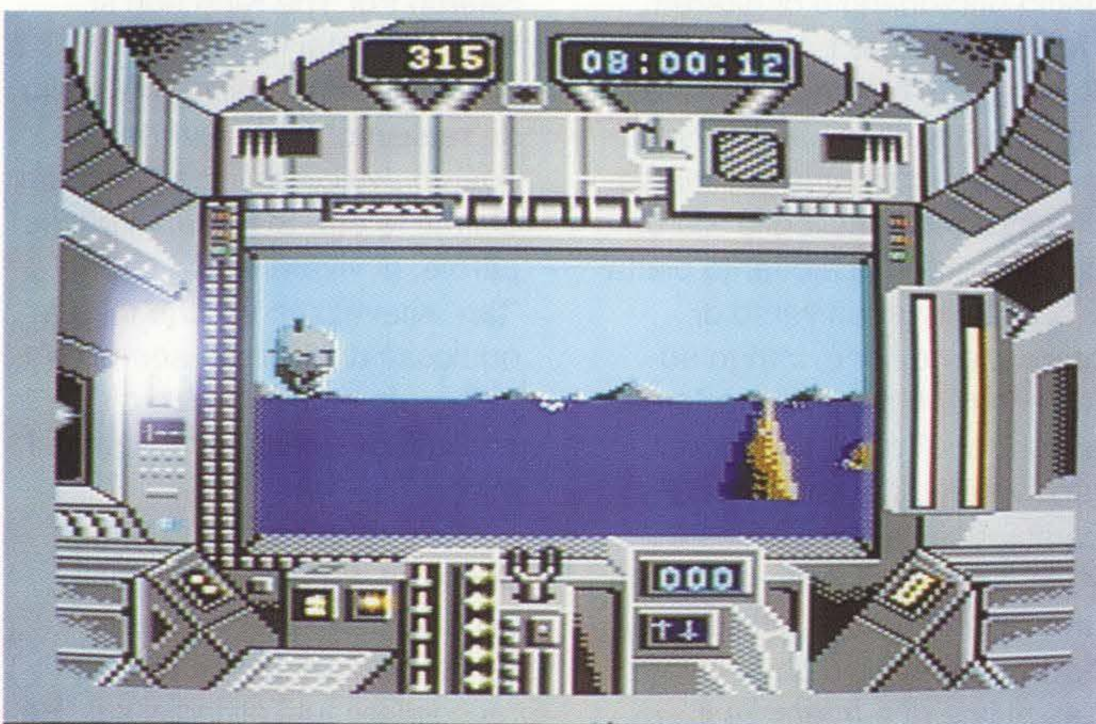
OPERATION NEPTUNE

INFOGRAMES
NUOVA VERSIONE: CBM64/128
PREZZO: LIT. 29.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

La conversione ad 8 Bit di uno dei più famosi game Infogrames di qualche tempo fa, Operation Neptune, si rivela particolarmente piacevole e ben strutturata. Scopo del gioco è quello di affrontare una specie di organizzazione terroristica, la Yellow Shadow, che si vuole impadronire dei sette mari, dislocando avamposti e fortificazioni sottomarine da cui sferrare i propri attacchi all'umanità. Nei panni di un classico James Bond di turno, tale Bob Morane (particolarmente noto fra i comics francesi), dovremo dominare l'azione in un multigioco che prevede alcune fasi di combattimento arcade e un paio di sezioni tattiche a la Artic Fox, questa volta ambientate appunto sott'acqua. La giocabilità di tutto rispetto e particolarmente stimolante, viene supportata da un'ottima impostazione grafica che, ancora una volta, risolleva le sorti del "piccolo" C64. Un bel game, abbastanza duraturo.

Val. Globale: 7,8





POWER BOAT

ACCOLADE
NUOVA VERSIONE: CBM64/128
PREZZO: LIT. 25.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

E' il momento dell'otto bit Commodore, che proprio in questo periodo viene gratificato con la maggior parte delle produzioni che negli scorsi mesi hanno dominato il mercato di Amiga ed ST. Arriva quindi anche il frenetico Powerboat Accolade, originalissima simulazione di campionato Off Shore, tutta americana. La strategia e l'azione furibonda (occhio a non affondare il monitor!) si mescolano impeccabilmente proponendo alcune fasi di studio, creazione e sviluppo del proprio scafo, unito alle gare vere e proprie. In quest'ultima porzione del game bisogna far moltissima pratica perchè pilotare un "mostro" di 41 piedi con 1330 cavalli malcelati nel vano motore risulta ancor più impegnativo che guidare un bolide di Formula ! (Pfui!). Le animazioni non sono proprio veloci come quelle a sedici bit, ma nel complesso Powerboat si rivela abbastanza divertente e duraturo.

Val. Globale: 7,7

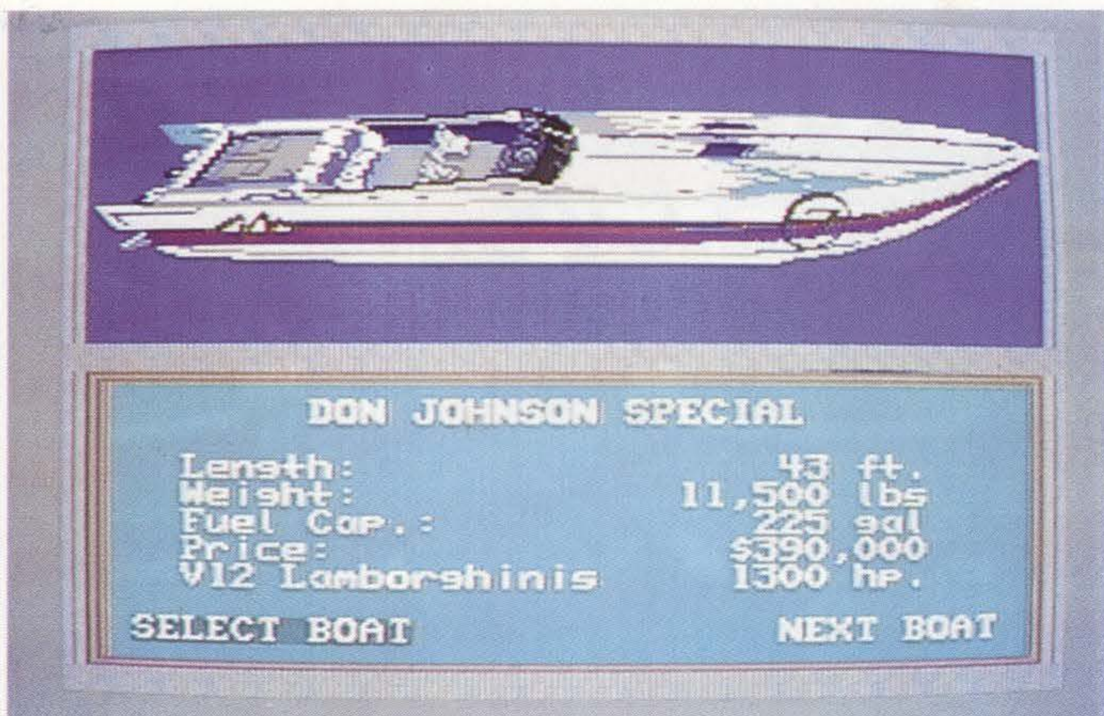
SIM CITY

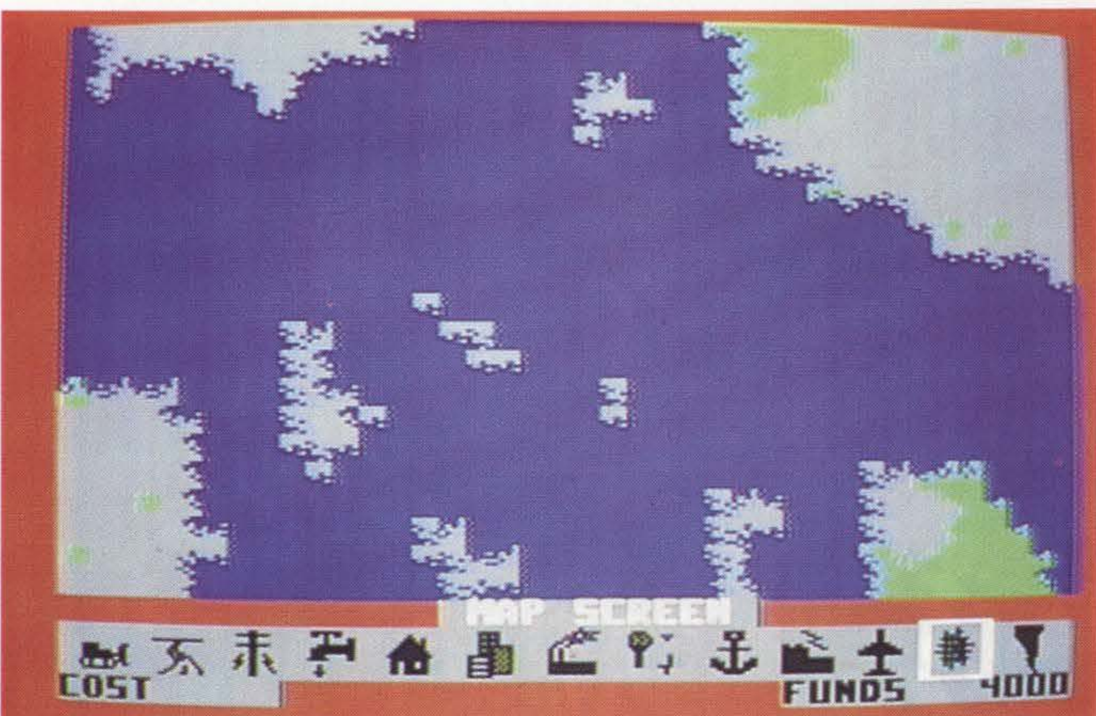
INFOGRAMES
NUOVA VERSIONE: CBM 64
PREZZO: LIT. 28.000
DISTRIBUITO DA C.T.O.

Ad un prezzo incredibilmente basso arriva lo stupendo Sim City anche per il piccolo Commodore, con allegata manualistica interamente in italiano. In un solo floppy disk troviamo allora tutta l'accattivante e stimolante atmosfera di uno dei veri best seller del 1990, che risente quasi impercettibilmente della perdita di quei fatidici 8 bit. Solo a livello grafico infatti si nota la differenza con i Sim City Amiga ed Atari; si gioca con il joystick per selezionare tutte le semplici e intuitive icone che introducono istantaneamente al game. Lo scopo di questo "simulatore urbanistico", per chi ancora non lo sapesse, è quello di vestire di panni di un sindaco capace ed attento, in grado di sviluppare nel migliore dei modi un tipico insediamento di una metropoli di vastissime proporzioni. Un game intelligente, stimolante e dannatamente irrinunciabile. Da non perdere.

Val Globale: 9

VG&CW YEP!





Personal Nightmare

LA SOLUZIONE DI PERSONAL NIGHTMARE

Eccoci qui per svelare in anteprima, la soluzione di Personal Nightmare, la splendida avventura della Horrorsoft. Sebbene nel gioco vi siano i punti cardinali, mi riferirò a luoghi particolari per indicare le locazioni. Cominciamo all'interno della locanda Dog&Duck; uscite sul retro e appostatevi in attesa dell'incidente che provocherà la morte di Jimmy Blandford. Dopo aver assistito all'incidente fate un room e prendete il film. Snapped numberplayte, shiny key, poi ritornate dentro la locanda. Troverete Mrs.Blandford e Mr. Robert. Attendete che Mr. Robert esca dimenticandosi la giacca e look into jacket take yale key from jacket. Ora salite al piano di sopra ed entrate nella camera dei Jones. Take mirror. Uscite e andate al cimitero e scendete nella cripta del vampiro. Andate davanti alla cassa e attendete che si apra. Poi fuggite verso l'uscita ma senza uscire perché il vampiro si fermerà per paura della luce. Reflect light with mirror. Vi libererete così di Michael Williams. Tornerete alla bara, open stone door (dietro alla bara) ed entrate. Vi troverete nell'Honeysuckle Cottage. Salite le scale, drop shoes, fareste troppo rumore, ed entrate nella camera di Alice. Examine Alice, take key, look under bed. Uscite, take shoes, wear shoes, drop ladder climb ladder, open loft door up. Se volete parlate pure con la ragazza, ma ciò che conta è unlock chain with brass key. Poi fate take jug, fill jug with water throw water to Alice. Addio Alice!!! Uscite dal cottage e nel giardino take gloves. Tornate alla locanda e rimettete a posto lo specchio. Andate alla vostra stanza ed attendete le 23.00 poi scendete al bar. Andate in cucina, sentirete gorgogliare il lavello, put plug into sink, e lo spirito rimarrà imprigionato: look into wash machine, look into pants, take tiny key, take knife, take marches. Uscite ed aspettate dopo l'1.00 ed andate all'Ivy Cottage. Andate in cucina, open cupboard look into cupboard, take screwdriver, nella camera oscura, look under table, take voucher. Uscite a sud ed andate nello sgabuzzino che si trova nel giardino. Look behind pot, take oilstone, take secateurs, take rag, open large box, take maul, take sledgehammer. Uscite dal cottage ed andate all'ufficio di Roberts. Per aprire la cassaforte la combinazione è sul quadro. Dial 1815. Take small paper, take marriage certificate, apprenderete che il cognome di Susan da nubile è Perkins. Close safe. tornate alla locanda, e fate ordine nell'inventario. Poi fate remove handle salite le scale del campanile, cut rope with secateurs, down, take rope; entrate nella vestry, open drawer with screwdriver, take vicarage key, take pen. Uscite ed andate alla vicarage, Hit wall with hammer, tre volte e scoprite così una vittima della follia che ha colpito il villaggio. Take cross, wear cross, cut fingers with secateurs. Take book, read book. Andate nel salotto, look bookcase, leggete il libro e avrete un indizio per sconfiggere il male. Salite al piano di sopra ed entrate a sinistra, search books, look into book (fatelo col mouse) take savings book: andate al garage e tirate fuori dal bidone l'altro pezzo di targa. Andate alla locanda nella stanza di Tony e sotto il cuscino troverete un diario (fatelo quando Tony non c'è !!!). Unlock diary with tiny key read diary. Andate dal poliziotto e raccontategli tutto ciò che avete visto e sapete: dategli il diario di Tony, ditegli della donna morta e dategli i 2 pezzi di targa. (sintassi ask...about...: oppure tell....about....).

A questo punto farà arrestare Tony e piantonare la vicarage. Andate all'ufficio postale. Look into display stand. Take envelope. Give savings book to postmistress, buy stamp, put stamp on envelope, (sulla busta c'è scritto di non affrancare ma è meglio non fidarsi) write on envelope, close envelope. Uscite, post envelope. Tra 48 ore avremo le foto. Tornate alla locanda. Attendete fino alle 23.00. Scendete al bar,take bugle, e ritornate nella vostra stanza. Potrete ora dormire. Sleep. Attenzione però ai soldati. Niente paura, play bugle e i soldati svaniranno.

Scendete al bar e rimettete a posto la tromba. Davanti alla vostra stanza sul pavimento ci sono il gatto e una pistola a tappo: Prendetela e mettetela nell'armadio senza sparare. Se il gatto vi segue non preoccupatevi: vi ho fatto fare tante cose in soli due giorni e adesso dovete attendere le 24.00. Alle 24.00 scendete ed uscite dall'entrata principale e preparatevi alla sorpresa di Mason. Egli tenterà di uccidervi. Per sfuggirgli dovete evitarlo attraversando la strada ripetutamente e spostandovi verso est. Arriverete vicino ad un albero e Mason si schianterà. Entrate nell'auto e open glove box, take set of key. Correte al garage di Mason, examine bench, take goggles, take spanner. Andate dietro la macchina e schiacciate il bottone rosso, tornate ad est e andate sotto l'auto. Clean sump nut with rag, unscrew sump nut with spanner, put oilstone into oil, take oilstone. Tornate dietro la macchina, wear goggle, wear gloves, light oxyacethilenic torch with matches, cut lifting block with torch, take hook, tie hook with rope. Andate nell'ufficio di Mason, look old papers, take bill, read bill. Andate al Manor; entrate ed esaminate la staccionata, take stake, andate avanti sentirete un cane che abbaia, niente paura! Lasciatelo avvicinare e kill dog with stake. Andate al mausoleum. Hit mausoleum with hammer, entrate take axe, sharp axe with oilstone, put handle into axe. Entrate nel manor. Throw rope to banister, climb rope. Entrate nella stanza a nord. Nella giacca del trump troverete una bottiglia sporca, prendetela. Uscite e scendete. Tornate alla locanda e attendete che Mr Jones vi dia le foto che incrimineranno Susan e Mason... Salite in camera e lavate la bottiglia. Andate a casa di Mason, il rose cottage. Andate nel salotto e prendete la nota nella bowl, andate in camera da letto e prendete la cerimonial robes dall'armadio. Andate dal poliziotto e ditegli tutto di mason e di Susan. dategli le varie note, le foto e il certificato di matrimonio; il poliziotto sarà convinto e farà arrestare Susan. Andate in chiesa, direttamente davanti all'angelo. Pray, l'angelo si metterà a piangere, fill bottle with tears (più acqua santa di così), se non avete preso la pistola a tappo dall'armadio, andate a prenderla prima di prendere le lacrime, sparate e raccogliete il tappo che vi servirà per tappare la bottiglia.

E ora dovete attendere le 23.00. Andate al Manor e scendete nella trapdoor che si trova sotto le leaves sulla destra oltre il gap. Wear robes, percorrerete tutto il corridoio ed est fino in fondo, ed attendete. Prima o poi 2 accoliti vi spingeranno indietro. Poi ritorneranno nella sala. Andateci anche voi. Questa setta vuole immolare la ragazza al demone e voi dovete impedirlo. Per ultimo entrerà il sacerdote che risulta essere vostro padre. Ecco le mosse: Kill father with axe, ed egli si trasforma nel demone in persona, kill devil with water e il demone scomparirà all'istante; avete così liberato Tinham Cross dal male e da questa setta di svitati!!!

Corrado Capretti e Fausto Cardegna (BG)

Axis&Allies



AXIS & ALLIES
MB
PREZZO: LIT. 56.900

LA SERIE GAMEMASTER

Dopo Shogun la MB propone il secondo wargame della già fortunatissima serie Gamemaster, destinata ad incontrare il favore degli sperti come quello dei neofiti, per la straordinaria immediatezza di interazione, totalmente aliena alla notevole complessità di questi giochi.

LA PRIMAVERA DEL 1942

Il Mondo è in guerra, cinque potenze sono in lotta per la supremazia. Noi ed i nostri avversari ci troviamo fra le mani il destino militare ed economico del mondo intero. Le potenze dell'Asse, Germania e Giappone, si confrontano con l'alleanza stretta da Regno Unito, America e Russia. L'azione collettiva ed omogenea di ognuna delle due fazioni in causa, verrà perciò amministrata ina una specie di tremendo gioco di squadra, imparando a cooperare e negoziare prima ancora di scendere sul vero campo di battaglia.

LA GRANDE SFIDA

Per vincere è necessario maturare la personalità di un attento stratega militare e di un sapiente economo, nonché vincere la maggior parte degli scontri sul piano bellico. Ogni territorio conquistato durante la campagna aumenta le proprie entrate e conferisce il potere d'acquisto per comperare più unità da combattimento; mentre il gioco progredisce ogni decisione verrà direttamente studiata in base alle disponibilità economiche di ogni potenza coinvolta nello scontro. A questo proposito Axis & Allies sfrutta un sofisticato metodo di conteggio che stabilisce, in ogni momento, l'equilibrio critico fra vittoria militare e guadagno economico. Ad ogni paese viene infatti assegnato un numero di partenza che rappresenta il reddito (in Certificati di Produzione Industriale) specifico, incrementabile, possibilmente, durante la partita. Vincere la guerra significa conquistare, per ogni alleanza, i territori nemici, annientando completamente ogni tipo di opposizione. Ciò viene visto anche sotto l'ottica di una schiacciante supremazia economica, in grado di eleggere automaticamente come vincitrice del conflitto, la nazione o le nazioni alleate più ricche.

La sviluppo della partita si avvale di sei classiche fasi/turni in cui dovremo sviluppare ed incrementare gli eserciti, posizionarli sul tabellone, impegnarli in battaglia, nonché calcolare gli eventuali spostamenti relativi agli scontri, piazzare nuove unità ed, infine, raccogliere redditi ed entrate finanziarie.

Il tutto viene chiaramente esemplificato nel manuale di istruzioni che, oltre ad introdurre le regole di gioco, ci offre numerosi esempi chiave per acquisire nel minor tempo possibile la massima familiarità. Ogni singolo aspetto del secondo conflitto mondiale viene attentamente ricreato in Axis & Allies, permettendo al giocatore di sviluppare, molto realisticamente, ogni tipo di azione offensiva/difensiva, per mare, aria e terra.

La superficialità di dettagli in cui si potrebbe facilmente scadere, visto l'immenso spessore del soggetto, viene accuratamente evitata dalla MB che riesce a proporre un ottimo e profondo pout-pourri degli aspetti più importanti e salienti di un conflitto di tale importanza.

LE REGOLE OPZIONALI

Di comune accordo con gli altri giocatori è poi possibile stabilire ed inserire alcune sensibili variazioni alle regole base di Axis & Allies. Esempio palese è quello della vittoria totale che viene imposta come obiettivo finale e che prevede, contrariamente all'analoga conclusione-base, l'invasione di due capitali nemiche, mantenendo libera ogni nostra città principale.

Ciò rende particolarmente più difficile il conseguimento dell'obiettivo finale, incrementando notevolmente la durata media di una partita, che si aggira sulle tre ore. Sempre con le regole opzionali sarà quindi lecito posizionare nuove unità navali nelle zone occupate dal nemico, per dare origine ad un'ulteriore fase di combattimenti che renderanno il gioco ancor più frenetico ed avvincente.

UN PRODOTTO D'ECCEZIONE

La dotazione di base di Axis & Allies supera di gran lunga quella del precedente Shogun, offrendo ai giocatori una vastissima plancia di gioco, circa 300 pezzi pressofusi in plastica, tabelle, certificati di produzione, gettoni, ben 12 dadi, nonché gli immancabili contenitori di polistirolo, decisamente indispensabili per ergonomizzare ed ottimizzare al massimo la gestione del gioco.

La dotazione viene organizzata in relazione al controllo dei dieci tipi di unità da battaglia che rispondono a: fanteria, velivoli, complessi industriali, portaerei, navi trasporto, sottomarini, navi da guerra, contraeree, mezzi blindati e cacciabombardieri.

La completa e chiarissima manualistica viene inclusa alla confezione, tradotta interamente in italiano, nella migliore tradizione MB.

Axis & Allies è dunque un wargame che si discosta dalle "facili" atmosfere a la Shogun, proponendo qualcosa di veramente stimolante anche ad un tipo di giocatore non troppo esperto in questo genere di giochi da tavolo. Divertimento, sfida ed interesse assicurato, totalmente estranei a lunghe e penose elucubrazioni su spaginate e spaginati di manuali d'istruzioni.

DISPONIBILE PRESSO: PERGIOCO (MI)

Il ***negozio*** è a **Milano**
(p.zza Cordusio MM1)
via San Prospero 1



per tutta Italia
i nuovi numeri telefonici
02 / 874580-874593
consegne UPS o PT

Sono disponibili VIDEOGAMES per MSX- SPECTRUM - MAC

Estratto di catalogo comparato dei videogiochi esclusivamente originali

8 BIT — AMS=Amstrad, C64c=Commodore Cass., C64d=Commodore Disk — **16 BIT**

AMS	C64c	C64d	TITOLO	Trad.	AMI	ATST	MS/DOS	schede
....	....	....	688 ATTACK SUB	SI	45	....	72+	HCEV
....	18	25	ADIDAS TIE BREAK	SI	29	39	....	
....	....	....	AMERICAN CIVIL WAR I		....	....	72*	HCEV
....	....	....	ANTHEADS - Esp.IT CAME DESERT		39	....	....	
....	....	....	ASTATE		49	49	....	
....	18	25	ATOMIX		29	....	29$*	CEV
....	....	....	AUSTERLITZ		49	49	49+	CE
....	....	....	B.S.S. JANE SEYMOUR	SI	49	....	....	
18	18	25	BACK TO THE FUTURE II	SI	49	49	49+	HCEV
....	....	....	BAD BLOOD		....	....	59$*	HCEV
....	....	....	BALANCE OF THE PLANET		....	....	69$*	CEV
....	....	....	BARBARIAN II	SI	....	....	39*	CE
18	18	25	BATMAN THE MOVIE	SI	....	29	29+	CEV
....	....	....	BATTLECHESS II		....	....	69$*	
....	....	....	BEACH VOLLEY		39	....	....	
....	....	....	BILLIARDS SIMULATOR	SI	....	....	50$*	
....	....	....	BOMBER BOB	ITA	29	....	....	
....	....	....	BUCK ROGERS CNTDOWN DOOMSDAY		....	....	79$*	CEV
....	....	....	BUDOKAN	ITA	49	....	59*$	HCEV
....	....	12	CALIFORNIA CHALLENGE esp. DUEL		24	....	24$	HCE
....	18	18	CASTLE MASTER	SI	25	29	29$*	HCE
....	....	....	CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	....	....	49$*	EV
....	....	59	CHAMPIONS OF KRYNN		69	....	69$*	
....	....	....	CHAOS STRIKES BACK esp DUNG.MS		....	49	....	
....	....	....	CONQUESTS OF CAMELOT		69	....	79+	HCEV
....	....	....	CORPORATION	SI	59	....	....	
....	....	....	DAMOCLES		39	....	....	
....	....	....	DAYS OF THUNDER	SI	49	49	49$*	CEV
....	....	....	DEATHRACK	SI	....	....	29+	CEV
....	18	18	DELIVERANCE (STORMLORD II)	SI	....	....	....	
....	....	....	DELUXE ANIMATION		....	....	299+	V
....	....	....	DELUXE PAINT II	SI	99	....	....	
....	....	....	DELUXE PRINT II		149	....	....	
....	18	25	DOUBLE DRAGON II	SI	29	....	29*	CE
....	....	39	DRAGON WARS		....	....	72+	CEV
....	....	....	DRAGON'S LAIR	SI	109	99	99*$	E
....	....	....	DRAGON'S LAIR 2 SINGE'S CASTLE	SI	99	....	....	
....	....	....	DRAGONS BREATH	ITA	49	....	....	
....	25	29	DRAGONS OF FLAME AD&D	SI	59	....	59*$	
....	....	....	DRAGONSTRIKE		69	....	....	
....	....	....	DRAKKHEN	SI	59	59	59$*	HCE
....	....	....	DRIVIN' FORCE	SI	29	....	....	
....	....	....	DUNGEON MASTER		49	49	....	
18	18	18	DYNASTY WARS	SI	25	....	....	
....	18	18	E-MOTION	SI	25	....	29$*	CEV
....	....	....	EAST VS WEST BERLIN		49	....	49*$	HCEV
....	....	....	EMMANUELLE		28	....	28$	CE
....	....	....	EMPIRE	SI	45	....	59+	CE
25	....	....	ERE HITS VOL 3		....	....	....	
....	....	....	ESCAPE FROM HELL		....	....	69*$	CEM
....	....	15	EUROPEAN CHALLENGE esp. DUEL		24	....	24*$	HCE
....	39	49	F-16 COMBAT PILOT	SI	59	....	....	
....	39	49	F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69	69	99$*	HCEV
....	....	....	F-29 RETALIATOR	SI	49	49	....	
....	....	....	FALCON		69	....	....	
....	....	....	FALCON MISSION vol.2 esp.		39	39	....	
....	24	29	FERRARI FORMULA ONE	SI	38	45	45*$	HCE
29/39	29	39	FIGHTER BOMBER	SI	59	....	69*	CEV
....	....	....	FIGHTER BOMBER ADVAN.MISSION	SI	29	29	29*	CEV
....	....	....	FLIGHT OF THE INTRUDER		....	....	79$*+	HC
....	18	25	FLIMBO'S QUEST	SI	29	....	....	
....	....	....	FLOOD	SI	49	49	....	
....	20	25	FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	SI	44,90	....	46,90+*	
....	20	25	FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	....	....	....	
....	....	....	FOUNTAIN OF DREAMS		....	....	72$*	
....	....	....	FUTURE WARS		....	....	59*$	HCEV
....	18	....	GALDREGONS DOMAIN	SI	39	....	....	
18	18	·21	GHOSTBUSTERS II	SI	49	....	49*	CEV
15	15	15	GHOULS'N'GHOSTS	SI	....	....	....	
....	....	....	GRAND SLAM BRIDGE	SI	....	....	45*$	C
....	....	....	GUNBOAT		....	....	59$*	HCEV
....	....	....	HARDBALL II		49	....	38*$	HCE
....	....	....	HARPOON		....	....	79*	E
....	....	....	HERO'S QUEST		59	....	99+	HCEV
....	....	....	HILLSFAR AD&D		....	....	59*	CE
....	....	....	ICEMAN		69	....	79+	HCEV
....	....	....	IMPERIUM	SI	45	....	....	
....	....	....	INDIANAPOLIS 500	ITA	....	....	45*$	CEV
....	15	15	INDY The Action Game	SI	25	....	29$*	
....	....	....	INDY The Graphic Adventure	ITA	59	....	59*$	CEV
....	....	....	INFESTATION		39	39	69+	HCEV
....	....	....	INTERN. CHAMPIONSHIP WRESTLING	SI	29	....	....	
....	20	25	INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI	39	....	....	
....	....	....	IT CAME FROM THE DESERT		49	....	....	
....	18	25	ITALY '90 SOCCER	ITA	....	....	39*$	HC
....	18	20	JACK NICKLAUS		....	....	38$	HCE
....	....	....	JACK NICKLAUS INTERNATIONAL		24	....	24*$	HCE
....	....	39	JOHN MADDEN FOOTBALL		....	....	....	
....	....	....	JUMPING JACK SON	SI	39	39	....	
....	18	25	KICK OFF 2	SI	29	29	....	
....	....	....	KING'S QUEST IV Perils Rosella		59	....	69+	HCEV

8 BIT — AMI=Amiga, ATST=Atari ST, MS/DOS: $=3.5 *=5.25 +=3&5 — **16 BIT**

AMS	C64c	C64d	TITOLO	Trad.	AMI	ATST	MS/DOS	schede
....	....	....	KNIGHTS OF LEGEND		....	....	49*	HCE
....	....	....	LARRY I LAND OF LOUNGE LIZARDS		....	....	49+	HCEV
....	....	....	LARRY II LOOKING FOR LOVE		69	....	59+	HCEV
....	....	....	LAST NINJA 2	SI	49	49	49*	CEV
....	....	....	LEGEND OF FAERGHAIL		49	....	....	
....	....	....	LOOM		69	....	49$*	CEV
....	....	....	LOST DUTCHMAN MINE	SI	39	....	....	
....	....	....	LOST PATROL		49	....	....	
....	....	....	LOW BLOW	SI	....	....	49*$	CE
....	....	....	MAGIC FLY		49	69	....	
....	18	25	MANCHESTER UNITED FOOTBALL	ITA	49	49	49$*	
....	....	39	MANIAC MANSION		59	....	59*	HCEV
....	....	....	MATRIX MARAUDERS		29	....	....	
....	29	39	MICROPROSE SOCCER	SI	....	....	49*$	HCE
18/29	....	....	MIDNIGHT RESISTANCE		29	39	....	
....	....	....	MIDWINTER		69	69	79$*	
....	....	49	MIGHT AND MAGIC II		69	....	69*	HCEV
....	....	....	MURDER!	SI	29	....	....	
....	....	....	MURDERS IN VENICE	ITA	39	....	39*$	HCE
....	20	25	MYSTERE	ITA	39	39	....	
....	....	....	NEUROMANCER		69	....	....	
18	18	25	NINJA SPIRIT		49	49	....	
18	18	25	NINJA WARRIORS	SI	29	....	....	
....	....	29	OMNI-PLAY BASKETBALL		....	....	49*	CEV
....	....	29	OMNI-PLAY HORSE RACING				....	
....	....	45	PANZER BATTLES		....	....	69*	HCEV
....	....	....	PARIS DAKAR	SI	39	....	39*$	
....	18	25	PERSIAN GULF INFERNO		29	....	....	
....	....	....	PGA GOLF	SI	....	....	59$*	HCEV
....	....	....	PHOTON PAINT 2.0	ITA	99	....	....	
....	....	....	PLAYER MANAGER	SI	39	39	....	
....	....	....	PLOTTING		29	49	....	
....	....	....	POOL OF RADIANCE AD&D		69	....	....	
....	....	....	POPULOUS	SI	45	45	45$*	HCEV
18/29	18	25	PRO TENNIS TOUR		39	39	39*$	HCE
....	....	39	PROJECT FIRESTART		....	....	....	
....	....	....	RAILROAD TYCOON		....	....	79*$	HCEV
....	....	49	RED STORM RISING	SI	59	....	79*	CE
....	....	....	RESOLUTION 101		29	....	29+	
....	....	....	RINGS OF MEDUSA	SI	49	49	49*$	
....	....	....	SECOND FRONT		69	....	69*	CE
....	....	59	SECRET OF THE SILVER BLADES		....	....	69$*	CE
....	....	....	SHADOW OF THE BEAST II	SI	69	....	....	
../29	18	25	SHADOW WARRIORS	SI	29	39	....	
....	....	....	SHERMAN M4		25	....	....	
....	....	....	SILENT SERVICE II		....	....	79*$	CEV
....	....	28	SIM CITY	SI	59	59	59*$	HCE
....	....	....	SIM CITY TERRAIN EDITOR	SI	28	....	28$	HCE
....	....	....	SLY SPY SECRET AGENT		....	39	....	
....	....	18	SNOWSTRIKE	SI	29	....	29$*	CE
....	....	....	SPACE ACE		99	99	....	
....	....	....	SPACE QUEST II		....	....	89+	HCEV
....	....	29	SPACE ROGUE		49	....	49*	CEV
....	....	....	STAR TREK V		....	....	49$*	EV
....	....	....	STARFLIGHT II		....	....	69*$	CEV
....	....	....	STORM ACROSS EUROPE		69	....	69*	CE
....	....	....	STORMOVIK SOVIET ATTACK		....	....	59$*	
....	18	25	SUBBUTEO	SI	49	49	....	
....	....	....	TENNIS CUP	SI	29	....	29*$	
....	20	25	TENNIS MANAGER G.P.	ITA	....	....	....	
....	....	....	THE BASKET MANAGER	ITA	39	....	....	
....	....	25	THE CHAMP		39	....	....	
....	....	....	THE COLONEL'S BEQUEST		....	....	89+	HCEV
29	....	....	THE CYCLES		....	....	38*$	HCEV
20	18	20	THE DUEL - Test Drive II		42	....	42$*	HCE
....	....	....	THE GLOBAL DILEMMA		....	....	59+	CEV
....	....	....	THE IMMORTAL		49	69	....	
....	....	12	THE MUSCLE CARS esp. DUEL		24	....	24*$	HCE
....	....	....	THE PLAGUE		39	....	....	
....	....	....	THE PROMISED LANDS esp.POPULUS		21	....	24*$	HCEV
....	....	....	THE PUNISHER	SI	39	....	....	
....	....	....	THE SPY WHO LOVED ME	SI	29	....	....	
....	....	12	THE SUPERCARS esp. DUEL		24	....	24$	HCE
....	....	....	THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49	....	49$*	CEV
....	....	....	THUNDERSTRIKE		29	....	29$*	EV
....	18	25	TIME MACHINE	SI	49	....	....	
18	18	18	TURRICAN	SI	29	29	....	
....	....	....	TV SPORTS BASKETBALL		49	....	....	
....	....	39	TV SPORTS FOOTBALL		59	....	59+	EV
....	29	39	U.S.S. JOHN YOUNG	SI	49	....	....	
....	....	....	ULTIMA VI The False Prophet		....	....	59*	HCEV
....	18	25	ULTIMATE GOLF GREG NORMAN'S		39	....	39+	CEV
....	....	....	VENUS	SI	49	....	....	
....	....	....	VETTE!		....	....	69+	CE
....	....	59	WAR OF THE LANCE AD&D		....	....	69$*	CE
....	....	....	WAYNE GRETZKY HOCKEY	SI	59	....	59*	CEV
....	....	....	WINGS		49	....	....	
....	18	18	X-OUT	SI	29	....	....	
....	....	....	XENOMORPH		39	....	....	
18	18	25	ZOMBI		....	....	....	

prezzi in migliaia di lire

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO:
Dodi e Sabina (VT), Massimo Toschi (RE).

EYE OF HORUS (Logotron, per Amiga, Atari ST ed IBM PC):
Durante la schermata dei titoli digitate SPAM per ottenere vite infinite. Sarete anche in grado di utilizzare tutti gli ascensori anche se non avrete prima raccolto le corrispondenti chiavi d'accesso.

SKIDZ (Gremlins, per Amiga):
Tenete premuto il tasto di fuoco, ALT e C od M continuamente per guadagnare vite extra o passare di livello in livello.

SHADOW WARRIOR (Ocean, per Amiga ed Atari ST):
Iniziate una partita a due premendo 1 e 2 contemporaneamente. Durante il gioco premendo gli stessi tasti otterrete una vita extra per il primo od il secondo partecipante.

SIM CITY (Infogrames, per ST):
Premete CAPS LOCK e tenendo schiacciate le lettere F, U, N, e D potrete incrementare i vostri capitali fino a 10.000 dollari. Dopo aver sfruttato per quattro volte questo trucchetto, alal successiva si innescherà un terremoto: uomo avvisato...!

KID GLOVES (Millenium, per Amiga):
Giocate fino al sesto livello e poi perdete tutte le vite tranne l'ultima. Premete backspace per ritornare indietro di qualche livello ed ottenere ancora nove vite.

RAINBOW ISLAND (Ocean, per Amiga ed Atari ST):
Per raggiungere la stanza segreta di ogni livello dovrete raccogliere i cristalli colorati in questa sequenza: rosso, arancione, giallo, verde, azzurro, blu, malva. Alla quinta isola, nella stanza segreta troverete una scatolina da raccogliere; c'è anche il cancello numerato "7" per raggiungere direttamente il livello corrispettivo senza passare per il sesto!

DRAKKEN (Infogrames, per tutte le versioni):
Quando create un personaggio dategli come nome "31415927". Digitate poi "SUPERVISOR"; ciò vi permetterà di incrementare al massimo le caratteristiche e le doti di ogni personaggio. Durante il gioco premendo F10 potrete fare il pieno di Hit e Magic Point.Con F8 e una cliccata nell'angolo inferiore destro della finestra di dialogo potrete fornire al vostro personaggio milioni di punti esperienza e catapultarlo al livello 14.

E-MOTION (US GOLD, per Atari ST):
Sulla schermata dei titoli digitate MOONUNIT quindi premete F1 per avanzare di un livello e F2 per dieci livelli.

DYNASTY WARS (US GOLD, per ST):
Premete F2 sullo schermo dei titoli per avanzare di un livello.

GHOSTS AND GOBLINS (US GOLD, per Atari ST):
Per diventare invincibili digitate DELBOY sullo schermo dei credits.

NINJA SPIRIT (US GOLD, per tutte le versioni):
Livello 1: Mostro Dea Kalì. Mettersi a sinistra del pietrone a sinistra; sarebbe meglio possedere le due ombre e le stellette multiple.
Livello 2: Mostro Demone. Muovetevi in tutte le direzioni e sparategli ogni tanto. Il mostro sarà più impegnato a seguirvi che ad uccidervi. Meglio possedere le due ombre e le bombe veloci.
Livello 3: Mostro gigante con la spada. La spada è soltanto un'illusione: vi uccide solo il contatto con il gigante. Meglio possedere le due ombre, le stellette multiple e/o le bombe veloci.
Livello 4: La casa. E' piena di ninja e trabocchetti vari, ma per fortuna non ci sono mostri.
Livello 4 seconda parte: Il sotterraneo. Saltate velocemente da una piattaforma all'altra. Meglio possedere le stellette multiple e le due ombre.
Livello 4 terza parte: La trappola, Mostro con gli aquiloni. Appena comincia l'azione correte velocemente verso destra. Non vi fermate altrimenti il soffitto che si abbassa vi schiaccerà. Il mostro è formato da due aquiloni ninja che possono uccidervi solo schiacciandovi. Anche se gli andate addosso non morirete. Meglio possedere le due ombre e le stellette multiple e/o le bombe veloci.

GRAVE YARDAGE (Activision, per CBM64/128):
Dopo che i mostri vengono messi in posizione di gioco partite prima del fischio dell'arbitro (scheletro) e uccidete più mostri avversari possibile. Ripetete quest'azione finchè non siete passati in vantaggio.

GHOULS'N'GHOST (US GOLD, per CBM64/128 su cassetta):
Primo mostro: Gigante decapitato. Dopo esservi buttati dalla montagna avanzate piano e sparate velocemente: lo ucciderete quasi subito, ma non scappate mai, anche a costo di perdere una vita.
Secondo mostro: Il leone di fuoco. Per fare molti punti senza ucciderlo fategli comparire solo la testa e sparategli continuamente. Per ucciderlo andate al centro dello schermo, abbassatevi e sparategli (mantenendovi sempre bassi).

FLIMBO'S QUEST (System 3, per tutte le versioni):
Primo Livello: Password = SEI
Prendete prima i soldi e poi le mappe.
Secondo Livello: Password = LDNMI
Come Sopra
Terzo Livello: Password = STIRQ
Prendete i soldi, le mappe e solo una volta lo sparo.
Quarto Livello: Password = CLIRTS
Comprate la super mappa oppure il tempo extra.
Prendete quattro mappe e poi andatevi a cercare le altre due.

ESCAPE FROM PLANET OF ROBOT MONSTERS (Domark, per CBM64/128 su cassetta):
Giocando in due, ogni volta che si ricomincia i crediti aumentano.

CENTURION (EA, per tutte le versioni):
Per ottenere i favori e l'amore della bella Cleopatra, invece di finirci sempre in guerra, andate in Egitto solo quando sarete diventati almeno Pro-Consoli o Consoli, guidando un'armata consolare al pieno della potenza. Nella sezione diplomatica scegliete di essere Friendly per due volte, quindi Offer Alliance. Gli egiziani dovrebbero accettare e quindi fissare un Low Tribute. Al fine dovreste guadagnarvi l'ingresso alla stanza della bella Cleo dove interverrà un'altra fase diplomatica. Scegliete Warm e Gentle e poi... Approach, ovviamente!!!

ITALY 1990 (US GOLD, per tutte le versioni):
Ecco le formazioni vincenti:
Italia:
2-4-5-6-11-12-15-16-17-18
Cecoslovacchia:
1-2-5-7-10-11-12-13-16-19-20

Austria:
5-6-8-9-10-11-12-15-17-18-18

USA:
4-5-6-7-8-11-13-14-15-19-20-

Argentina:
2-3-4-5-6-10-12-13-15-19-20
USSR:
1-2-3-5-6-7-11-13-15-16-19
Romania:
1-3-6-7-8-12-15-16-17-18-20
Camerun:
1-4-6-7-9-10-12-13-14-16-18
Brasile:
1-2-3-4-7-8-10-11-14-15-19
Scozia:
3-4-5-11-12-14-15-16-17-18-2
0
Svezia:
1-2-4-6-8-9-10-11-14-17-18
Costa Rica:
3-4-6-7-11-14-15-16-17-18-20

Germania Ovest:
2-3-4-7-10-15-16-17-18-19-20

Yugoslavia:
2-4-5-6-8-10-11-12-14-16-19
Colombia:
2-3-4-6-8-12-13-15-16-17-19
UAE:
3-8-10-12-14-15-16-17-18-19-
20
Belgio:
2-3-5-6-7-11-12-14-17-19-20
Spagna:
1-2-3-4-5-6-7-8-10-11-12
Uruguay:
1-4-5-6-7-10-11-16-17-18-19
Corea Sud:
1-2-3-4-7-9-12-14-15-17-20
Inghilterra:
2-5-7-8-9-11-13-17-18-19-20
Olanda:
1-2-4-5-6-7-8-9-10-13-16
Eire:
1-3-5-7-8-9-10-11-12-13-17
Egitto:
2-3-5-9-11-12-14-15-18-19-20